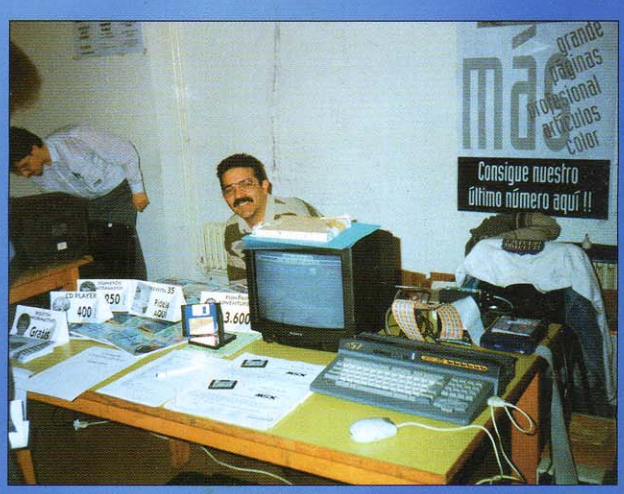


Nº 36 Julio 1996
hnostar
La revista de los usuarios de MSX
Tilburg '96
El escaparate internacional del MSX abrió de nuevo sus puertas
Barcelona
IX encuentro de usuarios
Software
Project Banshee
Match Maniac
Battle Mission II
Jungle Symphonies
Magical Labyrinth
Deceptor ...
MegaSCSI

# Sumario

Nº 36 · IV ÉPOCA · JULIO 1996 · 1000 PTAS

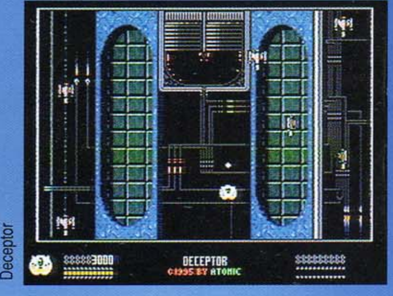







Jungle Symphonies





Deceptor

Magical Labyrinth



## Y además...



La revista de los usuarios de MSX

**EDITA**
CLUB HNOSTAR

**COLABORADORES**
Javier Dorado Romero
Rafael Corrales
Juan Miguel Gutiérrez
Manuel Pazos
Antonio Fernández Otero
Santiago Herrero
Alfonso Díaz
José Mª Alonso
Henrik Gilvad (Dinamarca)
Stephan Szarafinski (Holanda)
Michael Stellmann (Alemania)
Paul Schärer (Suiza)
Rogério Bello (Brasil)
Marco A. Heidtmann (Brasil)
Kuniji Ikeda (Japón)

**REDACCIÓN**
Jesús Tarela
Ángel Tarela
Álvaro Tarela

**FOTOGRAFÍA**
CLUB HNOSTAR
Diego Millan
Stephan Szarafinski
Manuel Pazos
Felix Dufour

**MAQUETACIÓN Y FOTOMECÁNICA**
CLUB HNOSTAR

**FILMACIÓN**
4-CROMÍA, S.L.

**IMPRIME**
IMAGRAF

**DIRECCIÓN, ADMINISTRACIÓN, REDACCIÓN Y PUBLICIDAD**
CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15780 SANTIAGO DE COMPOSTELA
(La Coruña) ESPAÑA
Tel/Fax (981) 80 72 93
*Internet:* jesus_tarela@seker.es

**DISTRIBUCIÓN**
España: Club Hnostar
Brasil: Cobra Software
MSX Brazilian Team
Italia: I.C.M.

**Depósito Legal: C-949/94**

*Publicación trimestral destinada a preservar el sistema MSX.*
*No nos hacemos responsables de las opiniones vertidas por nuestros colaboradores.*


# editorial

## Nuevos cambios

*En el pasado número, en estas mismas páginas, os comentábamos que en próximos números iríamos perfeccionando todavía más la revista. No hemos querido esperar y aquí estamos una vez más con nuevos cambios. Esperamos, como siempre, recibir vuestras opiniones, ya sean a favor o en contra, pues nos ayudarán a ir definiendo el modelo de revista que todos deseáis para vuestro sistema. Nuestro propósito es ir mejorando día a día esta publicación, pero para ello también necesitamos vuestra colaboración, con la que, afortunadamente, siempre hemos contado.*

*Al cierre de esta edición recibíamos una importante noticia, Sunrise acaba de anunciar nuevos cambios en su estructura interna. Cambios que, en principio, no nos afectarán negativamente a nadie, más bien todo lo contrario. UMF tomará, por decirlo de algún modo, uno de los puestos más importantes y difíciles de Sunrise, la distribución. En Holanda se empezó a correr rápidamente el rumor de la desaparición de Sunrise, incluso en la propia BBS de Sunrise. No podían estar más equivocados, Sunrise no abandona el sistema. Este joven grupo de usuarios ha conseguido un gran prestigio en su país, y en gran parte del mundo, por su importante y más que demostrado trabajo en beneficio del sistema. Stefan y Remco han decidido dejar en manos de otro importante grupo gran parte de su trabajo, para evitar más demoras y poder seguir adelante con nuevos proyectos.*

*Por otra parte, mientras no lleguen los tan esperados Moonsound, podréis contentaros con escuchar el compact disc que muy pronto realizaremos. Será nuestro primer trabajo de estas características, pero aún así esperamos aprovechar al máximo la calidad sonora que ofrece el Moonsound y la grabación en CD. Encontraréis más información al respecto en las páginas interiores.*

*Hasta el próximo número.*




## MSX FUN JOURNAL 3, 4 y 5
## Boletín del grupo suizo

Para entrar en contacto con MSX Fun Club podéis escribir a su redacción:

Marcel Trütsch
Degersheimerstr. 18
9230 Flawil
Suiza
Tel. 071/84 05 41
fax. 071/84 05 45

O a la dirección Internet de Paul Schärer:
SCHAERE@IBM.NET

Este mini fanzine realizado en Suiza por los componentes de Sunrise Swiss, sigue informando puntualmente de sus actividades y encuentros. Aparte comentan sus proyectos, como el programa WIOS que está desarrollando Mi-Chi, y el interface IDE de próxima aparición. También os encontraréis con algunos artículos dedicados al CD ROM y como trabaja el MSX con el sistema Photo CD de Kodak, información de Internet, un reportaje de la pasada feria de Tilburg, etc. El único inconveniente que tiene es que no está en inglés, pues se trata de un boletín interno de la propia asociación. Desconocemos también su precio y si lo distribuyen por correo.


MSX FUN Journal 05/1996
by Marcel Trütsch (Sunrise Swiss MTC)

Das Magazine ist wieder daaaa!!!

-Ein paar Bilder für Paul
-Schöne Worte vom Präsi
-Es hat jemand geheiratet
-Witze
-CONTACT dankt ab ;-((
-usw. usw. usw. usw.

Denkt daran am 29. Juni ist das Kriminal-museum angesagt

## FKD FAN 11. Con cierto retraso hacemos un repaso de su última publicación.

El precio de la MSX FAN es de 575 ptas. Para hacer el pedido dirigirse a:

FKD FAN
c/.Calders, 3 - 2º
08003 Barcelona
Tel. (93) 319 89 46

Poco después de salir nuestro pasado número, recibíamos el número once del fanzine de FKD. Se trata del número correspondiente a octubre del año pasado, pero por diversas razones, no lo hemos recibido hasta hace poco.

Normalmente, la salida de cada número coincide con la celebración de la reunión de Barcelona, aunque para esta última reunión los muchachos de FKD no han tenido tiempo suficiente para preparar un nuevo número (aunque según nos han contado pronto estará listo y vendrá cargado con más páginas que nunca, así que estad atentos a su salida).

Como novedad, este número incluye, en sus páginas centrales, un poster en color con imágenes del Gunbuster, conocido juego de Gainax.

Centrándonos en el contenido de este número, nos encontramos con el reportaje del primer Encuentro de Usuarios de Murcia. Destacamos también un artículo dedicado al editor Moonblaster para Moonsound, que vendrá muy bien para aquellos que todavía se están iniciando en el manejo de este programa. En lo que respecta al comentario de soft, comentan el Eggbert en profundidad, y Gramcats, además de toda una serie de títulos de Taito en su sección de "Tiempos MSX". Pero gran parte del fanzine lo dedican al comentario de las películas de animación, OVA, del YS II (serie de 4 OVAs) y del Dragon Slayer, The Legend Of Heroes. Y de las películas pasamos a los CD de música, en este caso comentan los tres volúmenes del Sorcerian Perfect Collection.

No faltan tampoco las noticias, donde comentan los últimos fanzines recibidos y algunos proyectos españoles para el desarrollo de traducciones y nuevo soft.




## Sunrise Swiss prepara una tarjeta de video para el Graphics 9000

Sunrise Swiss lanzará, probablemente para después del verano, una tarjeta de video para el Graphics 9000, con la que se podrá superimponer y digitalizar cualquier fuente de video. Se trata sin duda, de uno de los periféricos más buscados por los usuarios. Esta tarjeta está siendo realizada en Holanda por Koen van Hartingsveldt, quien ya presentó el proyecto en la feria de Tilburg.

Aunque la tarjeta no está terminada, ni su autor ha escrito todavía sus características, éste nos ha podido detallar un poco más su idea general del proyecto.

El Genlock (superimposer) puede trabajar en todos los modos de pantalla del GFX9000 (incluso en modo overscan –pantalla completa– y no overscan), excepto en los modos 640x400 y 640x480. Puede superimponer la imagen del GFX con la de otro MSX (V9938/V9958), o bien con la imagen de un video, videocámara, TV... La conexión de video se hará vía RGB (quizás con un conector SCART aunque probablemente será SUB-D) o vía CVBS (video compuesto).

El digitalizador podrá digitalizar en tiempo real (50 o 60 imágenes por segundo), en todos los modos que muestran 32.768 colores, que son 256x212, 384x240, 512x212, 256x424 y 512x424 (modo entrelazado). La señal a digitalizar podrá ser RGB (mejor calidad) o bien CVBS, usada por todos los videos y videocámaras y para ello la tarjeta contará con el mismo conector del Genlocker.

El Superimposer&Digitizer podría costar, una vez finalizado, alrededor de unas 25.000 ptas, y será distribuído por el Club. Esperamos con impaciencia tener en nuestras manos una de estas tarjetas, con la que podremos sacarle mucho más provecho al Graphics 9000. Con esta tarjeta y un disco duro podremos realizar presentaciones de video más profesionales, ahora sólo se hará necesario un buen software que aproveche al máximo sus características.



## ROM continua su trayectoria con los números 4 y 5 y un disco extra llamado EPROM

En el pasado número no nos fue posible comentar el contenido de la diskmagazine holandesa ROM#4, cosa que hacemos ahora coincidiendo además con la presentación de su último número.

La diskmagazine está totalmente en holandés, salvo algunos textos en inglés y la editan los muchachos de UMF. La mayoría de las músicas (MSX Music y MSX Audio) las compone Wolf, miembro del equipo.

Nada más ejecutar el disco, accedemos a una pantalla de presentación en donde podemos elegir entre "Install" y "Magazine". En la primera opción, podemos ejecutar las músicas del disco, ajustar la pantalla, los Hz., etc. Con la segunda opción accedemos a lo que es la revista en sí.

En el caso del ROM#4 al comienzo sale una bienvenida, con el típico texto en scroll, con música MSX Audio y algunos samples, anunciando la BBS de UMF, especializada en soft para Moonsound y GFX9000.

En lo que respecta al contenido del número cuatro, destacaríamos algunos programas que incluye, como el ModPlayer de 4 y 8 canales de NOP para el Moonsound. Los artículos son de todo tipo: curso de QBasic, utilidades HD, MSX Emulator 2.4, Multi-Z v.2.0., Wios; comentario de fanzines: Hnostar 32, MCCM 78 y 79, MCFN 4, SD Mesxes 5, Disk 2, ... discos de música: Dreamscape Impact Collection, Houzmania, Near Dark,... También tienen un apartado para el comentario de juegos (D.Slayer 6, Princess Maker 2 -PC-, Aleste, Feedback Book,...) y trucos.

En el ROM#5 la música sigue siendo todavía MSX Music y MSX Audio en combinación estéreo, aunque pronto esperamos que incluyan sus primeras composiciones para el Moonsond.

En esta ocasión comentan la MCCM 80 y 81, SD Mesxes 6, ... Roland XP-50, la versión Wave del Moonsound, comparación entre los distintos procesadores,... Como noticias destacan







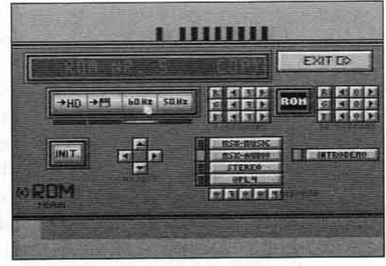
que Fuzzy Logic está trabajando en "Oracle", un nuevo editor musical de hasta 18 canales para FM+Audio; los proyectos de Abyss: su "Anti-scan-demo", su próximo arcade Xtazy para el GFX9000, su proyecto de FRPG (Funny Tole Playing Game) llamado Prophecy,... En su apartado "English" comentan información recibida via Intenet de los lanzamientos de Sonyc y Eurolink en Tilburg, así como las características del ordenador brasileño ACE001 de ACVS Ltda.

En cuanto al software analizan el Pumpkin Adventure III, y ofrecen un amplio comentario sobre el juego japonés de estrategia Royal Blood.

EPROM es un disco extra que incluye exclusivamente programas y utilidades para el GFX9000 y Moonsound, como diversas músicas, programa Midi para Moonsound, últimas versiones del Paint 9000, esquema de cómo conectar un monitor VGA al GFX9000 (en holandés),...

A partir de Julio, UMF se hará cargo de la distribución de Sunrise, y su diskmagazine ROM incluirá además la conocida diskmagazine Sunrise, que en principio mantendrá el mismo esquema de ésta.




## Power MSX
## El grupo francés nos presenta sus dos últimas publicaciones

Muchos de vosotros ya conocéis este fanzine, bien a través de algún club, por hojearlo en alguna reunión, o simplemente porque estáis suscritos a él. En esta ocasión, debido a problemas con la impresión, nos han enviados dos números conjuntamente. En el número 10 se unía a la redacción un nuevo redactor, Laurent Knoff, que firmará con el pseudónimo de Profil (todos los redactores firman con pseudónimo) y será quien comente los encuentros y reuniones, y quien analice las revistas y fanzines recibidos en su redacción.

En este fanzine nos encontramos con noticias de Francia (lanzamientos como Match Maniac o el potente compresor de imágenes MIF), Brasil (ACVS Electrónica), Holanda, Japón, España (lanzamiento del Sonyc),...

Continúan también con su curso de MSX DOS 2, explicando paso a paso cada uno de los comandos. Comentan los juegos: Tetris II Promo, Akin, Retaliator, Pumpkin Adventure III Promo: y las demos: Hotway, CD Rom #1-3, The Last Dimension, Charme Disk, Wile E.Coyote Demo, Pretty Dolls, Mistery Zone, Moonblaster Mania, ...

En cuanto a los artículos destacamos los reportajes e información de las reuniones de Courcelles, la de Cartagena, una traducción de nuestro artículo sobre el scanner de Gouda, ... También publican los resultados de una encuesta sobre el sistema, en la que sólo respondieron un 32% de los usuarios. En el número 10 también incluyen el mapeado del juego Metal Gear. No faltan tampoco los comentarios de fanzines, trucos, anuncios,...

Este fanzine, de calidad laser, y unas 30 o 40 páginas, tiene un precio de venta de 25 francos (unas 650 ptas) más gastos de envío (unos 16 francos). Power MSX también está haciendo un CD Rom recopilatorio de unos 4000 discos llenos de programas. El CD costará 800 francos (¡unas 20.000 ptas!) que se deberán pagar por adelantado. Los ficheros estarán comprimidos y ordenados alfabéticamente, y se espera que esté terminado para septiembre del presente año o más tarde. A este grupo también podéis dirigiros para conseguir el programa MIF, compresor/descompresor de todo tipo de imágenes.




Para solicitar un ejemplar de Power MSX o el programa MIF podéis escribir a Félix Dufour, que desde ahora ocupa el cargo de relaciones públicas:

Power MSX
DUFOUR Felix
2, rue des Acacias
68560 Hirsingue
Francia

O bien a:

Power MSX
8, rue des Capucines
57530 Courcelles sur Nied
Francia
Tel. 87 64 52 60

El precio de cada ejemplar es de 25 francos.






## MSX VIPER 3

### Cobra Software acaba de presentar su última publicación

Cobra Software es el Club brasileño más conocido internacionalmente. Además, publican una excelente revista dedicada al sistema en su país. La revista no tiene una periodicidad fija, y este tercer número ha tardado un poco hasta llegar a nosotros. Como novedad, Cobra Software ha sacado un suplemento de la revista, bajo el nombre de MSX Viper Special #1.

**MSX Viper Special #1**

El objetivo de este suplemento, es el poder ofrecer al lector brasileño una revista más simple y también mucho más barata, en el que se tratarán temas muy concretos. El contenido de este primer número está dedicado especialmente a los discos duros. Así, nos encontramos con la traducción al portugués de nuestro artículo publicado en el número 30 referido a los discos duros y su instalación. Como complemento a esa información publican un artículo de nuestro amigo Alberto Valverde sobre el Interface Bert, y el artículo publicado en la MSX Spirit sobre el interface ATA-IDE. Este número especial concluye con un interesante artículo de Italo Valério, en donde cuenta todo el trabajo que ha estado realizando con el MSX en Brasil, como una completa base de datos para empresas. Italo es técnico en electrónica y actualmente integrante de la Asociación de Inventores de Río Grande do Norte. Este usario ya ha informatizado varias empresas y establecimientos en Brasil, y en su artículo nos habla de las enormes posibilidades que tiene el MSX para todo tipo de trabajos. Además, intentará organizar un encuentro de usuarios en su ciudad, al que asistirían un centenar de usuarios.

MSX Viper 3 es una de las pocas, quizás la única, publicación de Brasil dedicada exclusivamente al MSX. Como novedad publican esta vez un breve suplemento llamado MSX Viper Special #1. El lector también podrá adquirir el disco suplemento MSX Brigade.

**MSX VIPER 3**

Este número viene muy completo, y está dedicado especialmente a la unión internacional. Es por ello que nos encontraremos con amplia información de la situación actual del MSX en diversos paises. Alexandre Sobrino, colaborador de Viper, escribe una página homenaje a todos los grupos que estamos apoyando el MSX. Empezamos por un reportaje sobre el MSX en Bélgica, artículo de Olivier Hustin, en el que, como introducción, comenta algunos datos de su país. Olivier (IOD) fue uno de los primeros contactos internacionales de Cobra Soft, y en esta ocasión cuenta al lector brasileño información del M-KID, del proyecto Júpiter, del Moonsound y Graphics 9000,... Igualmente dedican otro reportaje al sistema en Finlandia, esta vez realizado por Alberto Valverde.




Otro de los paises analizados es Francia, gracias a la colaboración de Power MSX y Martial Benoit de FUC. Comentan los cuatro primeros números de Power y la historia de FUC, así como algunos datos de su situación actual.

También dedican unas páginas a Suiza, más concretamente toda la organización de Sunrise Swiss, formada por Peter Burkhard, Henrik Gilvad, Mi-Chi, Marcel Trütsch y André Küpfer. Dan a conocer sus proyectos , como el interface Ata IDE, tarjeta de video para GFX9000, Júpiter, ampliaciones de memoria, ...

También tuvieron noticias del Club koreano RCM, del que os hablamos en un pasado número de nuestra revista.

Y no podía faltar un extenso reportaje sobre el MSX en España, el cual agradecemos a Rogério Bello, con quien siempre hemos mantenido una excelente relación. ¿Qué comentan de nuestro país? Pues prácticamente de todo, y es que después de leerse y releerse cada una de nuestras revistas y otros fanzines han acabado por saberlo prácticamente todo.

Para empezar, incluyen una traducción sobre el VI Encuentro de Usuarios de Barcelona (artículos de Manuel Pazos y Paco Molla, publicados anteriormente en nuestra revista). También hablan de las producciones de Majara Soft, como el Arma Mortal y su próximo lanzamiento, El Poder Oscuro. En cuanto a las publicaciones hacen un repaso a varias, incluyendo nuestra revista, MSX Spirit, SD Mesxes, MSX Eternal, Lehenak, la desaparecida MSX Journal, ...

Una de las secciones principales de la revista es donde dan respuesta a todas las preguntas y consultas de los lectores, que a la vez de ayudar al lector, a los demás nos puede servir como una buena fuente de información.

Aparte de toda la información ya comentada, todavía nos queda la información nacional de ese país, destacando la publicación MSX MIX de Core Club, MSX On Line Disk de Alexandre Sobrino, SCC Sound Test de Thundersoft, MSX Junior, ... En "MSX Tudo" publican un interesante artículo de como poder usar el kit de color de la impresora Citizen 200GX con el procesador Astex. Y todavía este Viper 3 nos ofrece mucho más, como los resultados de una amplia encuesta entre todos los lectores. Como resumen global de esta encuesta, los porcentajes mayores fueron los siguientes: un 37% con edades comprendidas entre 15 a 20 años, el 37% posee el ordenador desde 3-5 años, un 44% posee un MSX1, un 13% un MSX2, 38% un 2+ y sólo un 6% un Turbo R; 48% tiene 64Kb RAM (curioso que nadie dijese tener 128Kb RAM); el 55% sólo posee un ordenador MSX1; un 66% posee el FM PAC; un 83% posee impresora de 9 agujas y un 17% no posee ninguna (nadie dice tener ninguna de 24 agujas, ni de inyección ni otro modelo), un 24% usa su MSX para jugar y como procesador de textos; un 16% se compraría el Interface HD; un 19% dicen que el mayor problema del MSX es la falta de periféricos; un 45% acuerdan decir que la mejor facilidad del MSX es la programación; el 80% de los encuestados sólo tiene un ordenador, su MSX y no otro sistema. Estos sólo son algunos de los datos que figuran en el estudio realizado por la redacción de Viper.

Viper sigue siendo una revista muy completa. A pesar de estar escrita en portugués, su lectura resulta fácil para el público español. Si alguno de vosotros está interesado en adquirir esta revista, o alguno de los discos MSX Brigade sólo tiene que comunicárnoslo y nosotros le haremos llegar un ejemplar.

# noticias



## UMF se hará cargo de la venta y distribución de todos los productos de Sunrise

Durante los últimos meses, las cosas en Sunrise no han ido muy bien. Prueba de ello es que la última Sunrise Magazine fue lanzada hace medio año, y que la Games Suscription se ha ido ralentizando bastante. La razón de todo esto es que Stefan Boer, por problemas de salud, y Remco Schrijvers por motivos de trabajo y estudios, han estado tan ocupados que no han podido dedicarle demasiado tiempo a la fundación.

Esto ha llevado a que Stefan Boer buscase alguna solución, principalmente ayuda de personas ajenas a Sunrise, como puede ser la nuestra.

Recientemente, la gente de Sunrise ha tenido una larga reunión con los muchachos de UMF, y en principio han llegado a un acuerdo.

UMF es un grupo muy conocido en Holanda, editores además de la diskmagazine ROM. Al enterarse de que Sunrise podría dejar de existir, se ofrecieron a echarles una mano. UMF no se hará cargo de Sunrise, pero sí de todo lo referente a la distribución. En el caso del Graphics 9000, Moonsound, IDE, a nosotros no nos afectará, pues tratamos directamente con el productor, Sunrise Swiss, en Suiza.

La Games Suscription continuará tan pronto como sea posible. Los precios de los juegos ya editados serán los mismos, y se están estudiando las nuevas tarifas para los nuevos, que saldrán en breve.

Debido a que UMF ya tiene su propia diskmagazine, la Sunrise Magazine estará incluída a partir de ahora en la ROM (Read Only Magazine). Así, pues, todos los suscriptores de la Sunrise Magazine recibirán en su lugar la ROM.

Tanto Remco como Stefan seguirán trabajando para el MSX. Remco está trabajando en un curso sobre el Moonsound que publicaremos en nuestra revista en próximos números. Stefan ahora tendrá más tiempo para dedicarle a Umax, autora de excelentes juegos como Pumpkin Adventure.

## LuzNET, nueva BBS dedicada al MSX

Lavi Lavandeira, usuario conocido por formar parte de Draken Club, se ha aventurado a poner su propia BBS. LuzNET 2 BBS está situada en Barcelona. Esta nueva BBS está especializada en ficheros MSX y emuladores. Dispone de una base de ficheros de unos 700 megas, de los que 150Mb son de MSX, a los que habrá que sumar bastantes más en fechas próximas. Dispone de correo BlueWave y QWK para que los usarios puedan responder offline. También, su sysop, rearchivará todas las áreas de MSX al formato LZH, para evitar problemas con los formatos ZIP o ARJ. Actualmente están registrados más de 130 usuarios, que tienen acceso a unas 200 áreas de mensajes y unos 3200 ficheros.

Para más información:
Javi Lavandeira Montes
C/.Baleares, 26 bajos 2ª
08921 Sta. Coloma de Gramanet
Barcelona.
Tel. (93) 391 18 10

El teléfono de la BBS, en servicio las 24 horas, es el (93) 468 18 77.

Nodo de Fidonet (2:343/163), RedBBS (757:101/16), LuzNET (34:93/2). También dispone de dirección Internet: luznet@adam.es

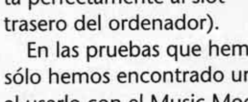
Javi también nos ha comentado que está montando su propia página Web. Su dirección es la siguiente:
http://webs.adam.es/luznet

Quien también dispone de una página www, dedicada exclusivamente al MSX, es la Asociación de Amigos del MSX. Su dirección es la siguiente:
http://www.intercom.es/msx

Muy pronto (quizás cuando leas esto ya sea una realidad) tendremos, por fin, el área MSX oficial en Fidonet. Después de la marcha de Nexus BBS los usuarios nos hemos quedado bastante descolgados e incomunicados, pero una vez tengamos el área oficialmente establecida las cosas volverán a cambiar. En principio se barajó la posibilidad de incluir la ya existente, MSX_C, en el backbone de Fidonet, pero finalmente y después de recoger varias firmas se creará un área nueva, MSX. R34. Una vez se establezcan las normas y un moderador, el área estará en pleno funcionamiento. Hasta ahora la mayoría de los usuarios MSX estaban usando el área de emuladores de Fidonet para comunicarse, siendo necesaria la creación de un área dedicada expecíficamente al sistema.

## Mini Expansor de 4 slots de CIEL

Por fin, después de tantos meses de espera (igual que nos sucedió con el Ducktales) recibimos el Expansor brasileño de 4 slots. ¿Qué lo diferencia de los demás? Lo primero, el precio, si bien podría salir un poco más barato si no cobrasen más de 3.000 ptas por los gastos de envío... Otra diferencia radica en que, como podéis observar en la fotografía, el expansor se inserta directamente en el slot, y en algunos ordenadores quedará boca abajo. Este es uno de sus inconvenientes, aunque podría solucionarse con el cable expansor de slots de Leonardo Padial que distribuye Power Replay por 3.000 ptas., aunque nosotros no lo hemos probado (en el turbo R no lo necesitamos, pues el expansor se adapta perfectamente al slot trasero del ordenador).



En las pruebas que hemos realizado sólo hemos encontrado un problema al usarlo con el Music Module. Con este cartucho de Philips no se puede conectar ningún cartucho más en el slot, y aún así el sonido no se envía a través del cartucho (aunque esto no es problema ya que el cartucho dispone de su propia salida de sonido).

Actualmente el expansor lo tenemos siempre conectado en nuestro turbo R, en donde tenemos el Graphics 9000, el Moonsound y el digitalizor de video Sony, además del interface del disco duro (en el segundo slot del ordenador), todo a la vez y funcionando sin ningún tipo de problemas. Una de sus principales ventajas es su precio, aún a pesar de tener que pagar los gastos de importación, y si no necesitas más de 5 slots, puede ser una elección perfecta.

CIEL también nos ha enviado un modelo de caja para guardar las placas de los cartuchos. Se trata de la misma que lleva el expansor, aunque cerrada (sólo abierta por la parte superior), y de color gris. El precio de la caja puesta en España es de 1.500 ptas. , y según CIEL disponen de unas 5.000 unidades.

ACVS ha vuelto a cambiar de domicilio, situado ahora en Sagres, y también de nombre, pasando a llamarse CIEL, Carchano Importação Exportação Ltda.

Ademir Carchano nos ha comunicado que actualemnte está trabajando bastante en el proyecto ACE, aunque está retomando nuevamente la producción de periféricos para el MSX.

CIEL
Caixa Postal, 1
CEP 17.710-000
Sagres - SP
Brasil




Más de mil person
de la feria má

*Tilburg acogió, un año más, una nueva edición de la mayor feria del MSX que se celebra en Europa.*

*Hasta allí se desplarazon, el pasado día 30 de Marzo, Manuel Pazos y Elvis Gallegos, quienes nos contarán sus aventuras y desventuras por la tierra de los quesos y los molinos de viento.*


*Fotografía*
Stephan Szarafinski (Fony)
Manuel Pazos (Analogy)
Felix Dufour (Power MSX)

*Artículo*
Manuel Pazos
Club Hnostar


## ¡QUÉ PERDEMOS EL VUELO!

En teoría tendríamos que haber llegado a Schipool el día 28, pero en la práctica no fue así por motivos ajenos a nuestra voluntad. Como siempre, para no variar, Renfe e Iberia dan la nota. Me explico. Yo llegué a Barcelona a eso de las 8:45. Allí debería estar esperándome Elvis, pero pasa el tiempo y yo no le veo... Dan la orden de embarque y yo allí sin saber que hacer, ¿me voy solo o

## ...participaron en la última edición ...importante del MSX en Europa

Después de 9 años, Tilburg sigue atrayendo a cientos de fanáticos del MSX de todo el mundo, aunque principalmente de Holanda.

La principal atracción de esta edición fue la presentación del interfaz Mega-SCSI del grupo japonés ESE Artist' Factory. El grupo español Analogy presentó una promo de su juego Sonyc siendo su stand también uno de los más visitados.

Sunrise tampoco faltó a la cita aunque prácticamente sólo pudo presentar el Match Maniac y las cajas para el MoonSound y Graphics 9000.

Como notas negativas, se echó en falta la asistencia del ruso Egor Voznessenski por lo que no se pudo presentar el MSX Z380. Tampoco Sunrise Swiss tuvo la ocasión de presentar el interface IDE. En general no fueron muchas las novedades presentadas, al igual que ocurrió en la pasada edición, aunque la mayoría de los grupos promenten tener finalizados sus proyectos dentro de unos meses en la feria de Zandvoort.

le espero?. Posteriormente me entero que Elvis está en el aeropuerto y le digo a la señorita que estaba en la puerta de embarque:

- "Perdone señorita, ¿sería usted tan amable y buena persona de esperar cinco minutos que mi amigo está al llegar?"

- "¡¡PERO TÚ TE HAS CREÍDO TAN IMPORTANTE COMO PARA QUE EL VUELO TE ESPERE Y TENGAMOS UNA DEMORA DE CINCO MINUTOOOS!!" —me contestó con su dulce voz entre mordiscos y miradas asesinas—.

- "No,no..." —contesté mirándome los cordones de las zapatillas—.

- "AHORA MISMO MANDO QUE BAJEN TU MALETA. NO PODEMOS PERDER MÁS TIEMPO!"



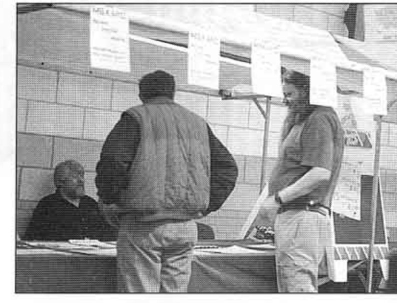
*Elvis Gallegos (izquierda) y Manuel Pazos (derecha), fueron la representación española en Tilburg y los protagonistas de la historia de este artículo.*

Al lado del stand francés, estaban los muchachos de **OASIS**, que para mal de muchos, entre los que me incluyo, no presentaron el *Snatcher* en inglés. Denis, el principal traductor, me comentó que sentían no tenerlo terminado pero que no querían dejarse nada por traducir y que pretendían hacerlo lo mejor posible. Aún así, tenían a la venta varios *patch disk*, *guide books*, e incluso alguna película de manga. Una cosa que me llamó la atención en este stand es que uno de los miembros de Oasis estaba con el Fastcopy y nuestro Sonyc, ¿qué estaría haciendo?. Sin comentarios...

**OPTIMUS**, dirigido por Toni Siira de Finlandia presentó una especie de recopilación de programas para CD. No puedo explicaros mucho del tema porque este chico creo que no nos dirigió la palabra a ninguno. Quizá no sabía inglés o era muy tímido...

**ABYSS** presentó, junto con Sunrise, su último lanzamiento, el *Match Maniac*. Es un juego tipo Shanghai que consiste en unir fichas iguales. Cada cierto número de fases podréis ver un dibujo en screen 7 entrelazado de una chica.

Muchos os preguntaréis qué pasa con el *M-Kid*, y eso fue lo que le pregunté a Olivier Hustin, uno de los programadores.



Stand de MCCM. Sentado, Frank Druijk y, de pie a la derecha, Wammes Witkop.

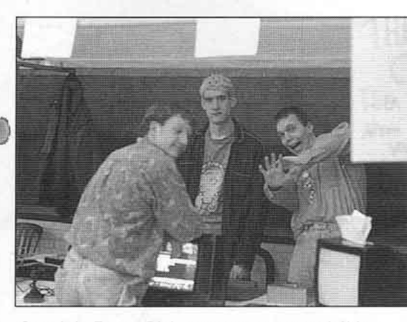




Stand de MGF.




Stand de Oasis.

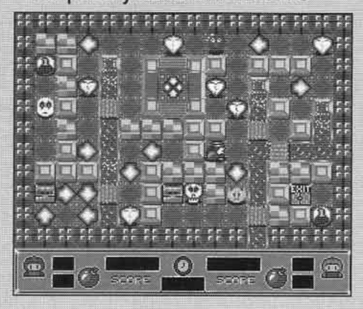


Stand de Future Disk, que presentaron el último número de su diskmagazine.




## PARAGON

Los chicos de PARAGON Productions vuelven a la carga con el BOMBER MAN, un divertido y entretenido juego que supongo que ya conoceréis. A pesar de estar hecho en puro y duro BASIC el resultado final está bastante bien. Además, ofrece la posibilidad de jugar entre dos jugadores a la vez, con lo que la diversión aumenta.




En su stand también vendieron sus viejos productos, como Construction Craze (tipo SimCity), Rick Dangerous o la demo de Terminator 2.

Para ellos esta edición de Tilburg ha resultado muy positiva, sobre todo comparándola con la pasada feria de Zandvoort, donde ya habían presentado Bomberman. El juego tuvo muy buena aceptación entre los visitantes y en su stand llegaron a vender unas 80 copias del mismo. También han recibido una decena más de pedidos nada más salir comentado en la última publicación de la revista MCCM.

Paragon ha confirmado al Club que en principio no tienen pensado desarrollar software para el Graphics 9000 ni para el Moonsound porque todavía no tienen ambos cartuchos.

**Podéis imaginaros la situación, un año preparando el viaje y perdemos el vuelo, y para colmo la bruja esa me dice que hasta dentro de cuatro días está todo reservado, así que ya me voy olvidando de ir a Tilburg. Dato: Tardaron un cuarto de hora en buscar mi maleta y bajarla del avión. (Je,je...)**

**Después, me encontré con Elvis y Ramón Ribas. Me explicaron que el tren se había parado y por eso había llegado tarde. Les conté que estaba todo reservado y que hasta dentro de cuatro días no había nada libre. ¡Ja! A los dos minutos ya teníamos vuelo para el día siguiente.**

**Y así fue, al día siguiente cogimos el vuelo sin ningún problema. Como anécdota os cuento que más de la mitad de los pasajeros eran japoneses.**

**Pues nada, ya estamos en Schipool, ahora solo tenemos que coger un par de trenes hasta Tilburg. Advertencia: Las revistas que están en las mesitas de los trenes no las pone la compañía ferroviaria para leer durante el viaje, sino que son de la rubia que está sentada en frente.**

**Llegamos a Tilburg y Elvis llamó a Jos, uno de los organizadores, para que nos viniese a buscar y nos llevase al hotel. Al cabo de unos minutos aparece Jos y tres japoneses. Tras las presentaciones, Jos nos enseña un poco la zona. Vaya guía turista, sólo**

Me contó que tenían problemas con el grafista porque no le gusta dibujar en screen 11. Parece que el programa ya está terminado y lo único que les falta son los gráficos, pero si la cosa sigue así, va para largo. Olivier, posteriormente, comentó al Club que había empezado a trabajar en *Total Parody*, un proyecto que se había empezado en Italia hace algún tiempo. También tiene un proyecto de *Shooter* (Xtazy) y hacer posteriormente un RPG para GFX que se llamaría *Prophecy*.

El ruso **Egor Voznessenski** no pudo ir a la feria, pero había anunciado su presencia para la presentacion del *Z-380*. Un cartucho que muchos están esperando probar, y otros, como Jos, tienen alguna duda de su existencia.

La revista **MCCM** presentó diverso material entre el que destacaría la actualización de su emulador de MSX2 para PC, que incluye alguna mejora como la emulacion del FM.

Los chicos de **FUTURE DISK** prepararon un especial Tilburg que coincide con su número 24. En él podemos encontrar las secciones habituales y, como no, interesante software.

El stand de **MAYHEM** era otro que parecía no presentar nada, me pasé un par de veces y sólo les ví a ellos mirando un monitor. Así que no sé si ya han terminado la tan esperada demo *Almost Unreal* o no.

Una nueva revista en disco fue presentada por **TOTALLY CHAOS**. La innovacion que tiene, según uno de sus programa-

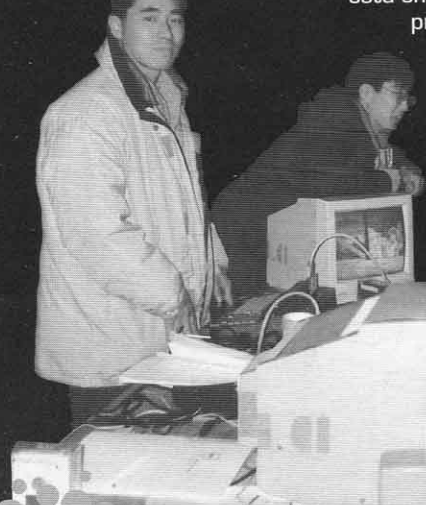
# ESE Artist' Factory

Una de las cosas que más sorprendió fue sin duda el stand de los japoneses. Este grupo se hace llamar ESE Artist' Factory, y la principal razón por la que viajaron hasta Tilburg fue para presentar su MEGA-SCSI, junto con unas impresionantes demos que mostraban su potencial, soft japonés, un scanner plano color, un disco duro de un Giga, unidad ZIP, y muchas cosas más. El MEGA-SCSI necesita un comentario aparte, pero para que os hagáis una idea estas son algunas de las cosas que puede hacer: es capaz de transferir 716 Kbytes/s en un Turbo R, puede utilizar 8 Gigas por unidad, soportando a su vez 7 unidades (es decir, un máximo de 56 Gigas). Se le puede conectar directamente un scanner, como el Epson color que mostraron ellos, un disco duro, una unidad ZIP, CD-ROM, unidad magneto óptica (MO) ... en definitiva, cualquier dispositivo SCSI. Y ocupa lo mismo que un cartucho de Konami.



Koen Dols, de Future Disk, hablando con el japonés Tsujikawa Kazuhiro.





Del soft que llevaron destaca el Moon Light Saga, que es un RPG para Turbo R asombroso. La pega es que está en japonés, pero no os preocupéis porque Manuel se ha puesto en contacto con su autor para que haga una versión en inglés, y posiblemente la hará. Durante el transcurso de la feria, en este stand se fueron mostrando todo tipo de animaciones. Resulta asombroso ver toda una serie de películas animadas, prácticamente en tiempo real y con sonido, en un MSX. Se mostraron animaciones de dibujos japoneses y también una película mostrando las capacidades del Mega SCSI. Otra de las cosas que los visitantes pudieron observar fue el uso de un scanner plano con este cartucho, aunque el software de scanner no va incluído con la compra del interface. Sin duda, el stand más visitado. Una buena noticia para todos es que es Manuel ha iniciado la distribución del Mega SCSI en nuestro país, por lo que todos los interesados en conseguir este fabuloso cartucho podéis contactar con él.

En la habitación del hotel. De izquierda a derecha, Morohashi Iwao, Elvis Gallegos, Tsujikawa Kazuhiro, Rissin Marco (Ram), Marco Casali (Ram), y Manuel Pazos.

nos enseñó tiendas de electrodomésticos y cosas así. Mientras que Elvis y yo ya estábamos cansados de ver aspiradoras, los japoneses se sorprendían con todos los aparatos que veían (debe ser que en Japón no hay estas cosas tan modernas...).

Por fin llegamos al hotel. Dejamos las cosas en nuestra pequeña habitación y nos fuimos a la de los japoneses a decirles si venían a ver lo que traíamos. Al llegar a su puerta, que estaba contigua a la nuestra, nos llevamos la primera sorpresa: habían colocado un cartel con el nombre de su compañía y la bandera japonesa con una montaña. He dicho que nos llevamos la primera sorpresa porque al abrir la puerta nos quedamos alucinados con todo




dores, es que es interactiva, es decir, tú puedes elegir como quieres que te salgan los menús, en qué orden, con qué música, etc... El problema es que está en holandés y es un poco difícil de entender.

**MSX Club Friesland Noord** presentó un disco de músicas para FM y Music Module llamado *NEAR DARK 2 1/2*, que incluyen muchas músicas de juegos, remakes y otras tantas originales. El primer disco de músicas que lanzaron se llamaba *Soepfiskje*, posteriormente lanzaron *Jarretenk*, que dio paso a la serie *Near Dark*. También presentaron su diskmagazine llamada *Disk*, del cual llevan sacados seis números. Según nos comentó Andre Anema, los miembros de este grupo no tienen pensado sacar más discos de música, y en cambio han empezado a trabajar en un juego para GFX9000.

Los creadores del *3D-STUDIO*, **ATLANTIS**, presentaron el *AGE7*, un diseñador gráfico para screen 7 que se parece mucho, por no decir que es igual, al *DOT DESIGNER*. Un problema que le encuentro es que es-



Richard Stoffer, artista gráfico, conocido por sus trabajos publicados en la revista holandesa MCCM.

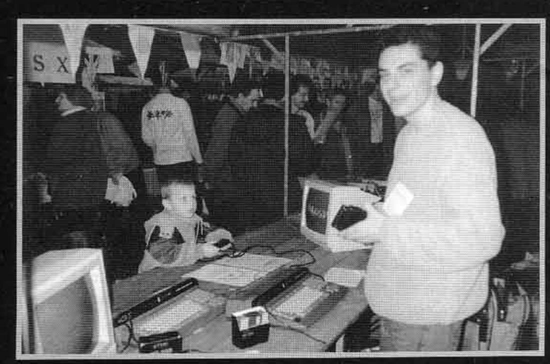
## ANALOGY

Nosotros, ANALOGY, presentamos la pre-released version del SONYC, que incluía las tres primeras fases del primer mundo. Pero tuvimos un problema con el replayer de músicas y fallaba en los 2+. Actualmente este fallo ya se ha corregido. También presentamos el EUROLINK, un revista en disco y en inglés que hacen Ramón Ribas, Daniel Zorita y varios colaboradores. El contenido de esta revista es de lo más completo, con comentarios, opiniones, artículos de hard, noticias, etc...

Nuestro stand estaba al lado del de los japoneses y no se quedó vacío en ningún momento mientras duró la feria. Como anécdota, al principio la gente no prestaba demasiada atención a nuestro stand, creyendo que el Sonyc estaba realizado para el Graphics 9000, hasta que nos dimos cuenta y tuvimos que poner un letrero diciendo que se trataba para MSX2+ y Turbo R. El Sonyc gustó bastante a la gente, algunos de los cuales nos felicitaban por haber hecho un juego que aprovechase las capacidades gráficas de los MSX2+ y los Turbo R. Todos estan impacientes esperando a que terminemos cuanto antes el juego.

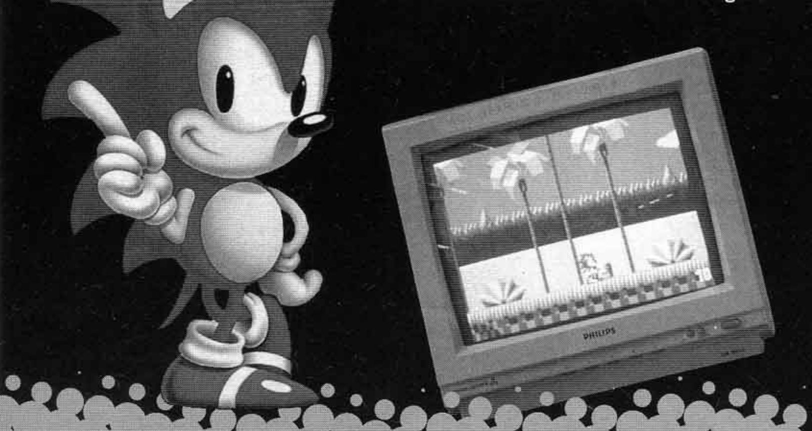
Muchos grupos se presentaron también en nuestro stand como ROM/UMF, NBNO, Totally Chaos, Compjoetania ...

De las ventas no nos podemos quejar. De las cincuenta copias que llevábamos no nos sobró ninguna.










lo que tenían: Turbo R, disco duro, CD-ROM, ZIP, MEGA-SCSI's, scanner de mesa, SCC's con RAM y no sé cuántas cosas más. Tras recobrarnos, les enseñamos el Sonyc que pareció gustarles.

Poco después nos avisaron de que llegaban los italianos. Ahí vamos todos a recepción a darles la bienvenida. Eran los chicos de RAM. Venían acompañados de una señora mayor que les dijo que al día siguiente les vendría a buscar. Yo no sabía quien era esa ancianita y les pregunté por ella. No veáis la sorpresa que me llevé cuando me enteré de que era una de las organizadoras de la reunión.

Tras charlar un rato, cada uno se fue a su habitación. Yo me puse a dar unos retoques al Sonyc para ver si solucinaba un problema con la música. Elvis y yo pensábamos que no es muy serio esto de trabajar a las tantas de la mañana justo el día antes de la feria, pero no es así, ¡TODOS estaban haciendo lo mismo! Los japoneses y los italianos trabajaban contrarreloj para terminar a tiempo, tanto es así que a los italianos se les estropeó la unidad del turbo R y el MSX2 que llevaban. Así que les dejé mi Turbo R y nosotros nos fuimos a dormir.

A la mañana siguiente nos levantamos temprano porque nos venían a buscar muy pronto. Nos tuvieron que sacar de la habita-

tá en BASIC y tiene algunos fallos.

**COMPJOETANIA** presentó un disco de músicas para OPL4 llamado *JUNGLE SYMPHONIES*, que es sencillamente genial, de lo mejor que he escuchado. Una de las cosas por las que este grupo destaca es por sus músicas, y este disco es una buena prueba de ello. También vendían revistas japonesas, diverso material y dos GFX9000. Uno de los miembros del grupo, Davy, me contó que estaban haciendo un juego de gráficos vectoriales para 2+ y TR, así como unas mejoras en el *Compass*. Pero la mala noticia es que lo van a dejar, al menos la mayoría de ellos. Parece que están muy quemados por el trato que han recibido de algunos grupos y usuarios (podéis comprobarlo leyendo el README.TXT que viene en el *JUNGLE SYMPHONIES*).

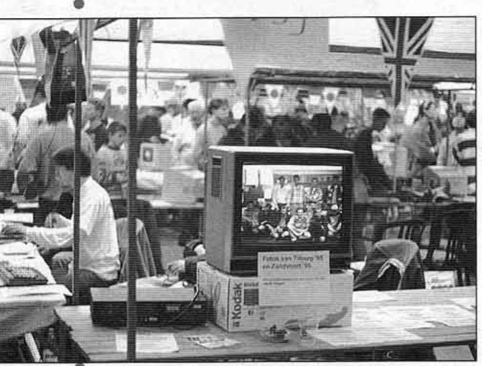
El anunciado *The Incredible Micro Mirror Men*, un clónico de los Lemmings, tampoco estaba terminado. Pero no os preocupéis porque **NOP** distribuyó una promo para que nos hagamos una idea de como será el juego. La pena es que no funciona en TR. Como anécdota, cuando la feria estaba terminando se empezó a oir una es-

# FONY

Junto al stand de Analogy estaba el de FONY. En su stand se podía ver imágenes en formato Photo CD de Kodak de las pasadas ferias de Zanvoort y Tilburg.

Uno de los discos que tenían de exposición y venta era "The DIG", disco musical para el Moonsound realizado por el grupo DreamScape. Este disco no estaba completamente termi-






nado, ya que sus autores no tuvieron tiempo, y se echan en falta muchas más composiciones musicales.

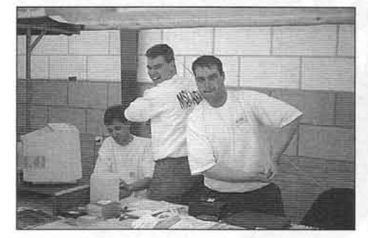
También presentaron un disco recopilatorio, "GFX9000 Toolsdisk", con utilidades para el GFX9000, y Moonsound. En este disco se puede encontrar una demo en 3D de lo que podría ser un juego, algo muy similar al superconocido DOOM (PC/Mac). También incluye programas para poder visualizar diferentes formatos (BMP, IFF,...) con el GFX9000. El GFXAGE, editor gráfico que os comentamos en el pasado número de la revista, también está presente, así como información técnica para conectar un monitor VGA al GFX. Se puede visualizar también una muestra de la alta definición del cartucho con sólo cargar una demostración del Eggbert, donde se puede jugar al juego viendo 8 pantallas a la vez (se necesita el juego original), y una demo FLI realizada por Mi Chi. PUT9000 es otra rutina que permite visualizar directorios y texto en 80 columnas bajo DOS2 a una velocidad más propia del GFX, el triple de lo normal. Para el Moonsound, en el disco se incluye algunas canciones, así como un programa MIDI, y una rutina, SETOPL4, para activar el modo OPL2 (Music Module), OPL3 u OPL4, así como cambiar el volumen de la parte FM y WAVE. Este disco lo podéis conseguir en el Club.



ción con el PMEXT de lo apretados que estábamos.

En recepción nos reunimos todos... ¡vaya caras! ¡No habían dormido nada! Toda la noche programando... Mientras tanto, Igor Voznessenski y Toni Siira sin aparecer, que en teoría tendrían que estar en el mismo hotel. Jos nos comunicó que Igor no iba a venir porque no le habían dado el visado, así que nos quedamos sin ver el Z-380. Pero... ¿y Toni Siira? Pues estaba a nuestro lado, junto con su amigo. No dijeron nada a nadie, parecía que iban de incógnito.

Y al salir...¡SORPRESA! Estaba todo blanco, estaba nevando (y de que manera...). Metimos todo en la furgoneta y salimos pa-


Stand de NBNO que presentaron el último número de su revista.


Sargon presentó Verkoop Defender #2.

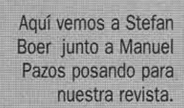
pecie de rap que venía del stand de NOP, nos acercamos y ... ¡Estaban marcándose un rap alucinante los chicos de NOP, allí cantando en directo y usando como único instrumento la voz!

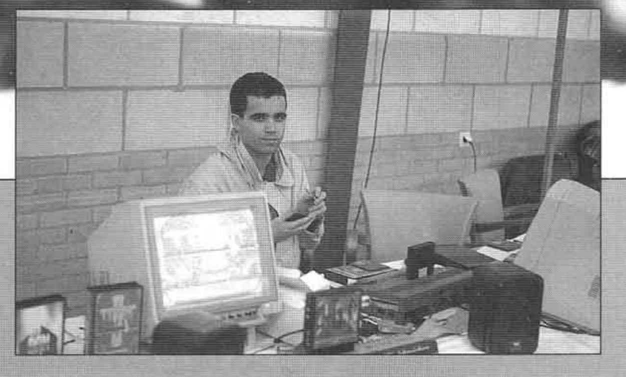
En algunos stands, no recuerdo en cuales, había algunas cosas tan sorprendentes como la película de MANGA del Salamander, o una especie de unidad que era capaz de copiar un disco en 20 segundos.

De los stands de segunda mano ya ni os cuento... Allí se podía encontrar de todo, monitores, ordenadores, teclados, juegos en disco, cinta o CD-ROM, impresoras, unidades, y un largo etcétera. Una cosa que me hizo mucha gracia es que junto a uno de los stands había como cuatro o cinco pares de zapatillas de deporte, que me llamaron la atención, me fijé y debajo del stand había unos niños pequeños haciendo dibujos, mientras la madre se encargaba de vender el material que había traído. Esto es una prueba de que a esta reunión asisten personas de todas las edades.

A eso de las cinco de la tarde de la reunión concluyó y todos empezaron a recoger sus stands. Cuando ya nos íbamos, la simpática ancianita, una de las organizadoras del encuentro, nos regaló a los japoneses y a nosotros un jersey de cuello alto con el logo de MSX en el pecho, así como un reloj de mesa y un bolígrafo con el mismo tema. Fue un buen detalle por su parte.

Esto no es ni la mitad de lo que se presentó, pero supongo que podréis haceros una idea. Asistieron unas 1100 personas al evento durante las 7 horas que duró, y estuvieron presentes 44 stands, segun informaciones extraoficiales.





## RAM

Nuestros amigos italianos de RAM presentaron el TETRIS II SPECIAL EDITION. Poco puedo contaros que no sepáis de este juego. Sólo recordaros que tiene gráficos en screen 12 de fondo, músicas de Danilo Danisi, y opciones nuevas, como magias, para hacer aún más entretenido el juego. El juego se presentó en un estuche de cinta de video, con la portada en color, ocupa un total de 3 discos y necesita un MSX2+ o Turbo R con DOS 2.2 para funcionar.

La versión que se vendió en Tilburg tenía algunos fallos, ahora ya corregidos, por lo que su distribución en nuestro país ha tenido que retrasarse. El Club empezará su distribución en breve a un precio excelente.





## POWER MSX

En frente de nosotros estaba el stand de POWER MSX. El grupo francés presentó su compresor/descompresor de graficos MIF, que funciona de screen 5 a 12, y soporta gráficos entrelazados. También presentaron The New Screen Demo, dos discos con gráficos en formato MIF y con una calidad extraordinaria. Además de esto vendían el último número de su fanzine y ejemplares atrasados. A la semana siguiente de estar en Tilburg el grupo celebró su 3^er Encuentro de usuarios en Courcelles/Nied donde presentaron, entre otras cosas, un disco demo con imágenes digitalizadas de su visita a la feria.

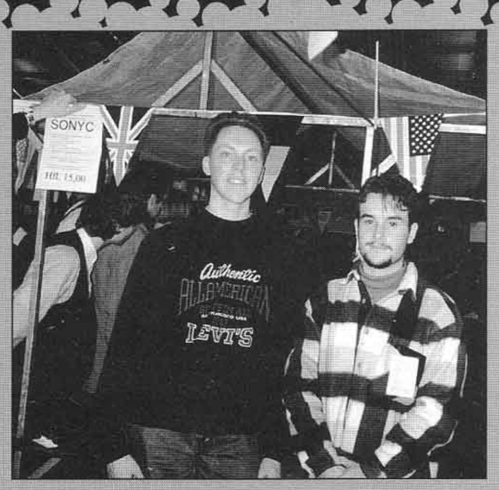


En la foto aparecen Noldas trabajando en el ordenador, Snatcher y Profil junto a su mujer.

ra el lugar de la feria. Como curiosidad os comento que en los cruces y desviaciones había señales con el logo de MSX para que la gente no tuviera problemas en encontrar el sitio.

Una vez allí descargamos las cosas y nos pusimos a montar el stand. Los japoneses, que estaban a nuestra derecha, tenían cuatro Turbo R's, que les consiguió Jos, para poder presentar todo lo que traían. Por suerte para nosotros apareció por allí Roderik Muit que nos prestó su Turbo R para hacer copias. Como siempre, estuvo muy atento y simpático.

Todavía no habían abierto las puertas al público y nuestro stand empezaba a ser visitado, creo que uno de los primeros fue Henrik



Aquí vemos a Stefan Boer junto a Manuel Pazos posando para nuestra revista.

Una vez de vuelta, en el hotel, los japoneses nos mostraron "algo" de lo que traían en su disco duro. No podéis imaginaros todo lo que allí había. Y no me refiero sólo a cantidad, sino a calidad. El contenido pasaba de músicas de juegos, imágenes, animaciones, ... a programas tan singulares como un visualizador de imágenes para la PLAY STATION o la SEGA SATURN (como muestra nos puso imágenes animadas de la presentación de un juego de esa consola).

En definitiva, todo usuario tendría que asistir al menos a esta reunión, si puede. Os aseguro que merece la pena, no sólo por lo que allí se ve, sino por la gente que conoces y por ver viejos y nuevos amigos.

A pesar de todo, parece que cada año el número de visitantes disminuye, y esto es una de las cosas que hay que intentar evitar, porque ferias como la de Tilburg mantienen con vida al MSX.

Programador de The New Image.

# SUNRISE

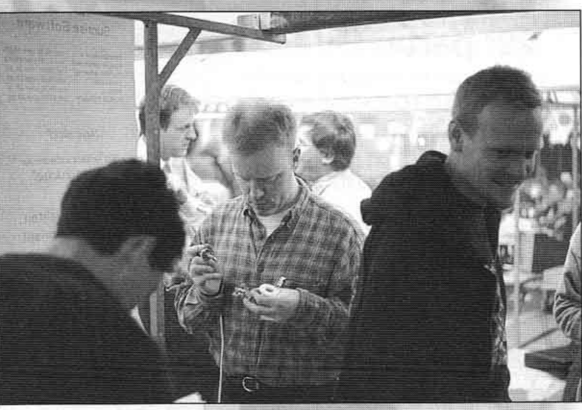
Como siempre, otro de los stands más visitados fue el de **Stiching Sunrise**. Presentaron el *Match Maniac*, juego de habilidad realizado por el grupo Abyss, y expusieron el *Pumpkin Adventure 3, de UMAX*. En el stand de **Sunrise Hardware Service** capitaneado por Rob Augusteijn se podían encontrar cosas como la ROM para poder usar el GFX9000 desde BASIC con un MSX2 (esta ROM debía colocarse en el Music Module o en un cartucho, por ejemplo de Konami, al que se le haya extraído la ROM), ampliaciones de memoria para el Music Module, SRAM para el MoonSound, unidades de disco, así como diverso material de segunda mano.

**Sunrise Swiss**, entre los que estaban Henrik Gilvad y Mi-Chi, presentaron los nuevos MoonSound, con un nuevo diseño que incluye un zócalo más para la ampliación de SRAM, así como un sistema operativo, parecido al Windows, para la GFX9000, que se llamará Wios. En este stand también se podían conseguir las carcasas para el MoonSound y Graphics 9000.

También durante la feria se mostró el prototipo de Videoboard para el Graphics 9000, tarjeta de superimposición y digitalización.

Henrik Gilvad no tuvo tiempo suficiente para presentar la versión definitiva del tan esperado Interface ATA IDE. Posteriormente, Peter Burkhard, de Sunrise Swiss, nos ha informado que éste estará terminado a finales de Julio, así como un expansor de 4 slots.







De arriba a abajo: Stand de Sunrise Hardware Service, Henrik Gilvad, Remco Schrijvers, y Mi-Chi junto a Marcel Trutsch.

Gilvad, que me dijo que su versión del Sonic para la GFX9000 estaba parada porque tenía muchos proyectos que terminar. También me dijo que sería interesante que colaborasemos con ellos y así terminarían antes el juego. Hace unos días me escribió Remco Schrijvers y me comentó la posibilidad de que fuera yo el que me encargase de la versión del Sonic para el V9990. Ellos se encargarían de mandarme los gráficos, mapas y todo lo necesario, porque no ven demasido claro el poder terminarlo con el poco tiempo del que disponen.

Por fin dieron las diez y aquello se llenó de gente. El stand de los japoneses se llenó, y no me extraña. Nosotros no nos podemos quejar porque en el nuestro hubo gente durante las siete horas que duró la reunión. He de reconocer que al principio nos asustamos un poco, porque al poner la promo del juego algunos se quedaban jugando, pero otros miraban y pasaban casi sin hacer caso. Pensé que quizá no les llamaba la atención, pero salí de dudas cuando me dijo Elvis: " ¡Oye! ¡Qué la gente se piensa que es para GFX9000 y como no la tienen pasan!". Ya nos véis pegando un cartel en el monitor que decía que era para 2+ y Turbo R.

Manuel Pazos




## 22ª parte

Por Antonio Fernández Otero

Sin lugar a dudas, el problema más grande con el que nos encontramos a la hora de realizar programas con nuestros MSX, es que los lenguajes de programación que tenemos sólo utilizan los 64Kb. que puede direccionar el Z-80. Y aunque tengamos una ampliación de 1Mbyte esta memoria no es utilizada por el programa. Así, tenemos que en BASIC nos quedan 28Kb. para nuestros programas, en el caso del Turbo Pascal podemos llegar a tener unos 46Kb. y en C probablemente unos pocos Kb más que en Turbo Pascal; pero en el caso de que queramos utilizar 1 Mb de memoria tendremos que empezar a rompernos un poco la cabeza. Sin lugar a dudas lo mejor que podemos hacer es utilizar el MEMMAN para facilitarnos la tarea del manejo de la memoria (pero hasta hace bien poco no han aparecido los manuales de este programa en inglés, por lo que su uso nos es bastante desconocido), y probablemente tengamos que construírnos alguna que otra rutina en ensamblador. Pero de esta manera, un usuario a la hora de realizar un programa tiene que tener muchos conocimientos para enfrentarse a él. Lo que está claro es que los lenguajes de programación deben facilitarnos la creación de programas para que así el tiempo invertido en su desarrollo sea el menor posible.

El problema principal de todo esto es que mientras los MSX han ido incrementando su capacidad de memoria e incorporando cada vez mejor hardware, el software de programación se ha quedado estancado, y parece que la única forma de poder realizar un programa que aproveche adecuadamente (no digo al máximo) las cualidades que nos ofrece un MSX es recurriendo al ensamblador. En estos momentos tenemos que programar con un Turbo Pascal creado en el año 1984, o un C que también es antiguo, con lo cual la tarea de programar se hace más complicada para los usuarios, y el perjudicado es el sistema MSX.

Ahora parece que vamos a poder disfrutar del micro Z380 en nuestros MSX (crucemos los dedos para que no aparezca ningún problema con este proyecto) pero si no tenemos buenos lenguajes de programación que nos permitan explotar adecuadamente todas las capacidades de nuestros MSX de una manera fácil, seguiremos estando estancados; no todo el mundo va a aprender ensamblador para así poder programar un MSX. Así que el gran reto (a mi modo de ver) al que ahora se ha de enfrentar el MSX es la creación de software de programación.

Aunque en los últimos años parece que ha empezado a aparecer algún software intentando solucionar esta carencia; está el COMPASS y el Turbo Pascal 3.3 (aunque este último, a mi modo de ver, no ha sido un buen avance; pero todo programa se puede mejorar).

Bueno,después de esta pequeña reflexión voy a comenzar el artículo sobre Turbo Pascal de este número. En esta ocasión (y por si acaso todavía no lo habéis intuido) voy a comentaros qué sentencias y estructuras incorpora Turbo Pascal para conseguir realizar programas de más de 64 Kb en nuestros MSX. Por supuesto, todo el trabajo para poder hacer programas de más de 64 Kbytes lo tendremos que realizar nosotros y para colmo perderemos velocidad de ejecución. Pero algo es mejor que nada.

**Primer Método.**

Uno de los métodos que hay en T.P. para superar el límite de los 46Kb de programa es la utilización de los archivos encadenados o de cadena. Un archivo de cadena es un programa independiente que se llama desde otro programa Turbo Pascal. La idea sería tomar un programa mayor de 46Kb y dividirlo en varias partes menores de 46 Kb y que a su vez sean independientes entre sí. Cada archivo de cadena es un programa en Turbo Pascal con su bloque de código y su bloque de datos. Veamos un ejemplo de cómo se emplea este método. En primer lugar podemos crear un programa que llame al archivo de cadena *(cuadro 1)* y compilamos este programa como un archivo .COM (para hacer esto recordad que tenemos que ir al submenú llamado: Compiler Options y seleccionar la opción:COM file). De esta forma se creará el archivo ARCHCOM.COM.

En este programa podemos ver cómo se llama a un archivo encadenado desde un archivo de órdenes. Primero se asigna el archivo encadenado a una variable de archivo no tipificable, después con la orden CHAIN(F); se transfiere el control al archivo de cadena y éste se empieza a ejecutar.

El archivo de cadena que queremos ejecutar podría ser como el del *cuadro 2*.

Ahora compilamos este archivo como un archivo .CHN (vamos al submenú: Compiler Options y elegimos la opción CHN file). De esta forma se creará el archivo ARCHCHN.CHN.

Vemos que para invocar al archivo de órdenes desde el archivo encadenado se requiere un procedimiento similar al anterior pero en vez de utilizar la sentencia CHAIN utilizamos EXECUTE.

Ahora si ejecutamos el programa ARCHCOM.COM se creará un bucle infinito porque cada programa lla-

```
{$u+}
  PROGRAM ARCHIVO_COM; {nombre del archivo: ARCHCOM.PAS}
   VAR F:FILE;
  PROCEDURE UNO;
    BEGIN
    END;
  PROCEDURE DOS;
    BEGIN
    END;
  BEGIN
    WRITELN('Ejecutando el Archivo cadena');
    ASSIGN(F,'ARCHCHN.CHN');
    CHAIN(F);
  END.
```

Cuadro 1

```
{$u+}
  PROGRAM ARCHIVO_CADENA; {nombre del archivo: ARCHCHN.PAS}
   VAR F:FILE;
  PROCEDURE A;
    BEGIN
    END;
  PROCEDURE B;
    BEGIN
    END;
  BEGIN
    WRITELN('Ejecutando el archivo COM');
    ASSIGN(F,'ARCHCOM.COM');
    EXECUTE(F);
  END.
```

Cuadro 2

```
PROGRAM DOS_MENU;
VAR
  F:FILE;
  TECLA:CHAR;
BEGIN
  WRITELN('EJECUTOR DE PROGRAMAS BAJO TURBO PASCAL');
  WRITELN;
  WRITELN('1.- MIPS');
  WRITELN('2.- MSX BLUE');
  WRITELN('3.- IMPROVE');
  WRITELN('4.- SALIR');
  WRITELN;WRITE('SELECCIONA PROGRAMA A EJECUTAR:');
  REPEAT READ(KBD,TECLA); UNTIL TECLA IN ['1'..'4'];
  WRITE(TECLA);
  CASE TECLA OF
    '1':BEGIN ASSIGN(F,'MIPS.COM');EXECUTE(F);END;
    '2':BEGIN ASSIGN(F,'MSXBLUE.COM');EXECUTE(F);END;
    '3':BEGIN ASSIGN(F,'IMPROVE.COM');EXECUTE(F);END;
  END;
END.
```

Cuadro 3

ma al otro. Por eso se ha incluido la directiva {$u+} para que así se pueda salir del bucle.

Podemos utilizar la sentencia EXECUTE para crear un programa en Turbo Pascal que ejecute otros programas. Luego este programa que hemos creado lo podríamos llamar desde un AUTOEXEC.BAT y... (bueno el resto ya os lo imaginais). Tenéis un ejemplo en el *cuadro 3*.

Volvamos con los archivos de cadena. Una vez llamado desde otro programa de Turbo Pascal, un archivo de cadena se ejecuta como un programa completamente nuevo. Y como Turbo Pascal no inicializa un espacio de datos del programa, entonces se pueden pasar variables globales desde el archivo de órdenes al archivo de cadena, con todos los valores intactos. Para hacer esto correctamente tenemos que hacer las secciones de declaración del archivo de órdenes y del archivo de cadena de igual forma como se muestra en la *figura 1*.

En este ejemplo, los valores de las variables A,X y B serán conservados después de llamar al archivo de cadena.

Sin embargo, las variables S y G no conservarán sus valores. Si insertamos una variable entera en las declaraciones del archivo de cadena antes de la S, entonces S y G mantendrán sus valores.

Este proceso funciona de igual modo en la otra dirección, esto es, si un archivo de cadena ejecuta un archivo de órdenes con variables globales equivalentes, los valores se pasan al archivo de órdenes.

Unos de los inconvenientes de los archivos de cadena es que les lleva tiempo empezar, incluso para los archivos de cadena pequeños este tiempo puede ser considerable. Comparado con los solapamientos, los archivos de cadena son pesados y complicados. Aunque seguro que en algún caso particular han de ser útiles.

**Segundo método**

La segunda opción que tenemos para realizar programas de más de 46Kb. en nuestros MSX programando con Turbo Pascal es la utilización de los solapamientos (Overlays). Los solapamientos permiten que más de un procedimiento ocupe el mismo espacio de memoria. Veamos un ejemplo en el *cuadro 4*.

Aquí, los procedimientos UNO y DOS están solapados. Para solapar procedimientos sólo hay que poner la palabra OVERLAY delante del PROCEDURE. Ambos se ejecutan utilizando la misma zona de memoria, pero no al mismo tiempo (evidentemente). Cuando necesitamos el procedimiento UNO éste se carga en la memoria desde el archivo de solapamiento y se ejecuta. Si más tarde llamamos al procedimiento DOS éste se carga en la memoria reemplazando a UNO.

Hay que tener en cuenta que ambos procedimientos no se pueden activar en memoria al mismo tiempo; en otras palabras, DOS no debe incluir una llamada a UNO. Si lo hace, Turbo Pascal cargará UNO quitando DOS en el proceso y lo más probable es que se nos "cuelgue" el ordenador.

Para la ejecución de procedimientos solapados Turbo Pascal reserva en el segmento de código tanta memoria como sea requerida por el más grande de los procedimientos solapados. Por ejemplo, si UNO requiere 15Kb de memoria y DOS 5Kb entonces Turbo Pascal reserva 15Kb en el segmento de código para que lo compartan UNO y DOS. De esta forma hemos ahorrado 5Kb de memoria en el segmento de código. El ahorro de memoria se incrementa si solapamos procedimientos que son semejantes en tamaño.

```
PROGRAM Solapamientos;
  OVERLAY PROCEDURE UNO;
  BEGIN
    WRITELN('Este es el procedimiento UNO');
  END;
  OVERLAY PROCEDURE DOS;
  BEGIN
    WRITELN('Este es el procedimiento DOS');
  END;
BEGIN
  CLRSCR;UNO;DOS;
END.
```

Cuadro 4

Cuando un programa llama a un procedimiento solapado, este procedimiento tiene que ser cargado en la memoria desde el disco. Esto lleva tiempo y es la desventaja que tiene reducir el tamaño del código. Pero si utilizamos los solapamientos adecuadamente, podemos minimizar el impacto en la rapidez de ejecución del programa, por ejemplo, solapando procedimientos rara vez utilizados.

Turbo Pascal considera todos los procedimientos solapados contiguos como parte del mismo solapamiento. Sin embargo, si dos procedimientos solapados están separados por un procedimiento que no es un solapamiento, los dos se consideran que son solapamientos separados. Ejemplo del *cuadro 5*.

En el ejemplo anterior (*cuadro 5*), si el procedimiento C se hubiera hecho solapado entonces los cinco procedimientos pertenecerían a un único solapamiento. Tal y como está, sin embargo, el procedimiento C fuerza dos solapamientos diferentes. Una ventaja de separar solapamientos es que los procedimientos de un solapamiento pueden llamar fácilmente a los procedimientos de otro solapamiento ya que no comparten la misma memoria. En el ejemplo no hay peligro de llamar en el procedimiento E al procedimiento A. El conflicto de la memoria compartida sólo afecta a procedimientos del mismo solapamiento. Cuando el programa del ejemplo se compila se producen tres archivos. Si el archivo fuente se llama TEST.PAS, los archivos compilados serán:

TEST.COM: Programa con el código que no está solapado.

TEST.000: Código para procedimientos A y B.

TEST.001: Código para procedimientos D y E. Para separar solapamientos podemos utilizar un procedimiento nulo (si no disponemos de otro que pueda usarse para tal fin):

```
PROCEDURE PRO_NULO;
  BEGIN
  END;
```

```
PROGRAM EJEMPLO;
  OVERLAY PROCEDURE A;  __
  BEGIN                   |
  END;                    |__Primer solapamiento
  OVERLAY PROCEDURE B;    |
  BEGIN                   |
  END; __________________|

  PROCEDURE C; ____  Procedimiento no solapado,
  BEGIN            | separa el primer y segundo
  END; ____________| solapamiento

  OVERLAY PROCEDURE D; __
  BEGIN                  |
  END;                   |Segundo solapamiento
  OVERLAY PROCEDURE E;   |
  BEGIN                  |
  END; _________________|
BEGIN
END.
```

Cuadro 5

Bueno, estas son las posibilidades que nos brinda Turbo Pascal para que podamos crear programas mayores de 46 Kb en nuestros MSX; y para que la pérdida de tiempo en las cargas de disco sea lo menos acusada posible tendremos que recurrir, lógicamente, al uso de la Ramdisk.

| Declaraciones de archivos de órdenes | | Declaraciones de archivos de cadena |
|---|---|---|
| Var<br>a:integer;<br>x:real;<br>b:boolean; | Las declaraciones comunes son compartidas | Var<br>a:integer;<br>x:real;<br>b:boolean; |
| c:integer;<br>s:string[200];<br>g:real; | Las declaraciones no comunes no son compartidas | s:string[200];<br>g:real; |

Figura 1

# MegaSCSI

Por Santiago Herrero

Después de la pasada feria de Tilburg lo que más impacto causó a los asistentes españoles allí desplazados fue la presentación de un controlador SCSI llamado MEGASCSI. Yo antes ya había oído hablar de un controlador Japonés de SCSI pero no lo tomé en consideración ya que a veces esto sólo son rumores.

Las primeras impresiones eran formidables, me comentaron que controlaba escáner, CD, ZIP, MO, discos duros, etc... y lo mejor de todo es que podía controlar 8 Gigabytes por dispositivo. También se decía que hacía particiones de un Gigabyte, pero esto no es cierto, las particiones continuan siendo de 32 Mbytes como hasta ahora.

Ante tales perspectivas no tardé mucho en animarme y así con José María Alonso nos lanzamos a la aventura y enviamos el dinero para Japón. Después de un mes y medio, más o menos, aquí estaba el MEGASCSI. Debo decir que si consideramos la distancia existente es un plazo muy correcto. También influyó que se pretendía presentar en la Reunión de Barcelona.

El contenido era un manual japonés, unas fotocopias en Inglés que contienen de una manera abreviada las instrucciones, unas pegatinas para poner en la carcasa del cartucho, un disco y el cartucho MegaSCSI.

La mayor información se encuentra en el manual en japonés pero tuve que conformarme con las de inglés para empezar a trabajar.

El cartucho es de los denominados tamaño Konami y en el lado opuesto al conector de cartucho tiene la salida miniSCSI.

En su interior tiene una batería que según sus fabricantes se debe sustituir cada año, el controlador SCSI, unos integrados más y 2 Ram de 128 Kb. en mi caso, ya que se puede adquirir con 128, 256, 512 ó 1024 Kbytes. En estas Ram es donde va a reisdir el programa controlador ya que carece de ROM.

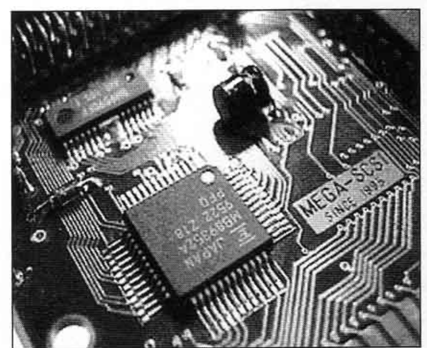
La construcción parece buena y los contactos son de los dorados, que son de más calidad, y los componentes la mayoría son de montaje SMD aunque también hay alguno de los convencionales.

Creo que el motivo de poner el programa en RAM y no en ROM sería la velocidad y que además se graban los cambios en éstas. El instalar los programas en SRAM no es nuevo ya que SONY sacó hace ya años el cartucho HBI-55 con 4 Kb. en el cual se podía guardar unos datos o un programa corto. Lástima que nadie hiciese una utilidad para manejarlo, y sólo se pudiera utilizar con los modelos de Sony para el DataBank. Supongo que con algunas modificaciones el programa del MegaSCSI se podría utilizar.

También en la carcasa del cartucho encontraremos un pequeño orificio por el cual introduciremos la punta de un boligrafo si deseamos borrar el contenido de la SRAM, ésto lo realizaremos al poner el ordenador en marcha y lo mantendremos pulsado hasta que salga el Prompt.

### VAMOS A EMPEZAR A TRABAJAR CON EL MEGASCSI

Lo primero que tuve que hacer fue fabricarme un cable con el conector miniSCSI que es el conector que trae el MegaSCSI a un conector D-25 que es el que trae el




Bajo estas líneas, placa del MegaSCSI

ZIP y así montar una cadena de dispositivos con el disco duro y el CD, para probar todo lo que me habían contado.

Realizadas las conexiones hay que salvar la ROM del DOS2 a disco. Esto lo haremos con el programa Ksaver y este fichero resultante lo instalaremos en el MegaSCSI con otra utilidad, el MGINST (estos programas, así como otros que comentaré más adelante, son los que vienen en el disco que acompaña al MegaSCSI). Para las operaciones anteriores se sugiere tener el MegaSCSI en el slot 1 pero se puede usar otro, en este caso se lo deberemos especificar. Asímismo deberemos tener también en el disco el Command.com y el MSXDOS.sys en el caso de querer utilizar el MegaSCSI con el DOS1 o bien el Command2.com y MSXDOS2.sys para utilizar con el DOS2. Con el DOS1 tiene limitaciones en las particiones y en otras utilidades.

Hechas estas operaciones, si hacemos un reset veremos que tenemos la unidad A: en la SRAM del MegaSCSI y tenemos disponibles los Kbytes restantes que no se hayan utilizado en la instalación del programa controlador. Si hacemos un DIR veremos que están el MSXDOS y el COMMAND que teníamos en el disco.

## PASEMOS A FORMATEAR

Para esta tarea se utiliza el SFORM-1 o el SFORM-2 dependiendo del sistema operativo que utilicemos. Arrancando el programa se nos presenta los dispositivos conectados. En el supuesto de que tengamos varios conectados nos da uno por defecto, que será un removible si hay alguno. Si no estamos conformes con su elección le indicaremos por medio del ID el que nosotros queramos conectar.

Nos muestra en pantalla los sectores libres del dispositivo y nos pregunta por el tamaño de la partición. Si pulsamos Return no hará las particiones de 32 Mbytes. Yo he intentado hacer las particiones de otro tamaño y he tenido algunos problemas y opté por dejarlo en el tamaño por defecto. Llegados a este punto tengo que decir que es el peor formateador de dispositivos SCSI que conozco ya que no muestra nunca en pantalla las particiones, el tamaño, los *cluster* así como el máximo de ficheros por directorio, que con éste es de 240, cuando antes con los anteriores era de 254. Otra cosa que me ocurrió es que en algún disco del ZIP no me reconoció los sectores libres y en este caso debes realizar dos veces el SFORM.

Tampoco permite la modificación o borrado de una sola partición ya que no trata a éstas por separado. Consecuentemente, cuando tienes algún problema con algun bootsector o en la FAT perderás todos los ficheros y no sólo de esa partición sino de todo el disco duro. Esto lo comento por experiencia ya que no sé por qué causa no me reconocía las particiones y tuve que formatear de nuevo el disco perdiendo así todos los ficheros.

Quizás insista demasiado en esto pero es primordial que lo corrijan para evitar este caso u otros similares que puede ocasionar pérdidas irreparables.

Una vez tengamos ya las particiones debemos asignarlas a las unidades de disco desde la A hasta la H. Para ello se utiliza el comando CP.




A este programa, según mi criterio, le falta la opción de ver como estan asignadas las particiones pues no te da un listado de éstas y hay veces que no sabes como las tienes asignadas.

Si asignas la misma partición a diferentes unidades la última de éstas se queda protegida contra escritura.

Concluida esta operación, ejecutamos otro fichero, el ESET el cual nos muestra en pantalla diferentes opciones (tener la precaución de realizar un CLS previamente ya que éste no realiza esta operación y con la pantalla sucia se ve mal) elegimos la opcion E para selecionar los dispositivos que tenemos conectados y relacionarlos con las particiones ya asignadas.

Podemos elegir el número de particiones que deseamos tener al mismo tiempo, pueden ser de 0 a 8 pero si pones las 8 pierdes la disquetera.

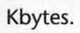
Con esta operación lo que se pretende es decirle a qué dispositivo tiene que ir a buscar cuando tengamos varios dispositivos utilizándose al mismo tiempo, por ejemplo:

A: ID0 SEAGATE
B: ID0 SEAGATE
C: ID0 SEAGATE
D: ID5 ZIP 100
E: ID6 QUANTUM
F: ID6 QUANTUM
G: ID2 CD SANYO
F: No connection (reservado para la disquetera)

En el ejemplo anterior se están usando 7 particiones y una disquetera estando las particiones repartidas en 4 dispositivos SCSI.

Quizás así explicado parezca un poco lioso pero cuando lo tengas delante no te resultará muy complicado. No te olvides de tener el MSXDOS2.SYS y el COMMAND2.COM en la partición A: ya que de lo contrario te pasa al Basic. Para que la configuración antes realizada tenga efecto debes realizar un reset para que tome esa configuración.

Ahora ya se puede trabajar con los discos duros y el ZIP, pero para el CD hay que ejecutar el fichero MSXCDEX y me lo instalará en la G: que es donde lo tengo. Atención, a mi éste sólo me funciona si tengo conectado la ampliación de 1024 Kbytes y eso que tengo 256 Kbytes internas; así pues, no creo que funcione con menos de 512



Kbytes.

Otra de las utilidades que incluye el disco del MegaSCSI es la del Emulador Virtual de Disco, según mi criterio el mejor emulador de los que conozco. Por lo menos he podido ejecutar programas que antes no había podido. El manejo de éste es similar al de otros emuladores, primero se pasan los discos al dispositivo SCSI con el programa FDSAVE (éste no reconoce el disk full) y luego se ejecutan con el programa EP que adapta éstos para que funcionen desde el SCSI. También modifica la S-RAM y después siempre que arranques el ordenador te arrancará este juego o programa hasta que pulses simultáneamente GRAPH + INS cuando está arrancando el ordenador .

Según viene en el manual, el cambio de disco se realiza con el teclado numérico. No sé si funcionará sin este.

También en el disco vienen dos utilidades para animaciones de vídeo pero no las he podido probar ya que son para Turbo R. Además, se necesita un disco duro que sea muy rápido, sólo con algunos modelos se puede realizar esto.

Lo que no incluye el disco es el software para utilizar el escáner que según sus fabricantes se puede utilizar. Éstos han utilizado un escáner Epson GT 5000 con una resolución de 300 ppp. pero creo que puede funcionar con otras marcas de características similares. Lo que sí han incluido es un programa para visualizar Photo CD pero sólo en monocromo, todavía no lo he probado.

Tengo bastantes problemas al utilizar el MegaSCSI con el ampliador de Leonardo Padial pues para utilizar algunas cosas debo quitar otras que antes funcionaban juntas perfectamente.

También si se queda algo en memoria no arranca el MegaSCSI y pasa al Basic, entonces debo sacar la ampliación de memoria para que se borre el contenido.

La velocidad del MegaSCSI es superior a la de los otros controladores SCSI y según dicen puede llegar a los 700kb/s con un Turbo R a 28 Mhz. R800 en Dram y un disco duro muy rápido.

El precio del MegaSCSI depende de la configuración de éste: MegaSCSI con 128 Kb. de SRAM 20.000¥; con 256 Kb. 22.000¥; con 512 Kb. 30.000¥ y con 1024 Kb. 40.000¥.

A esto debes añadir que tendrás que comprarte un conector mini SCSI que cuesta sobre 2.000 ptas. o bien comprarte un cable ya hecho con conector tipo D-25 o D-50 que sale por unas 3.500 ptas.

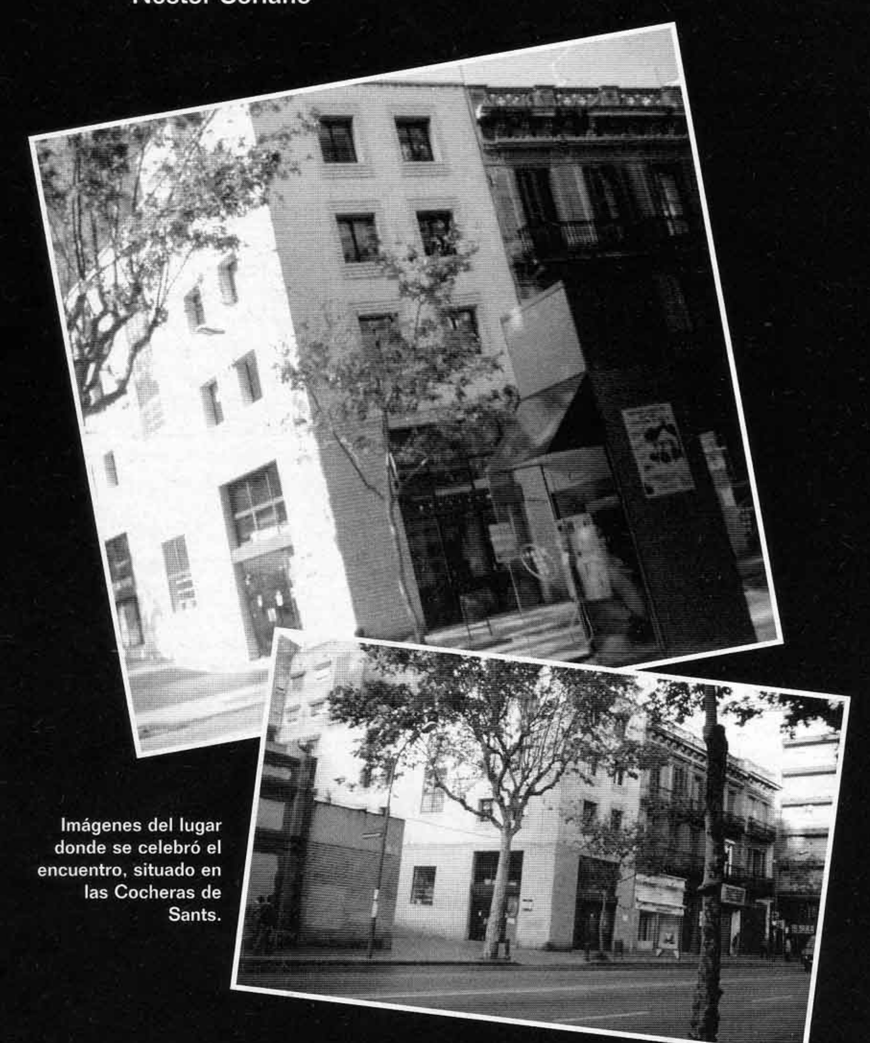


# barce

# IX ENCUENTRO DE USUARIOS DE MSX EN BARCELONA

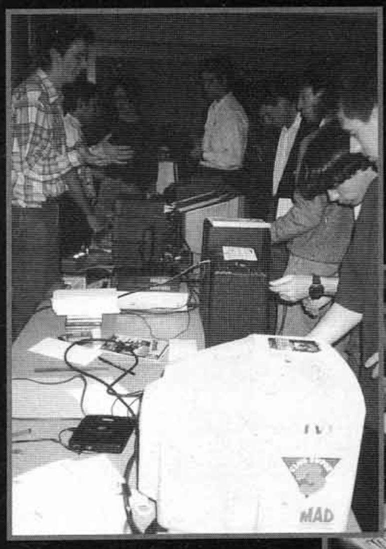
**Artículo:**
Juan Miguel Gutiérrez
**Fotografía**
Diego Millán
Néstor Soriano

BARCELONA ACOGIÓ, POR NOVENA VEZ, UNA NUEVA EDICIÓN DE ESTE IMPORTANTE EVENTO, QUE ES, SIN DUDA, EL DE MÁS SOLERA Y PRESTIGIO EN NUESTRO PAÍS. NUESTRO COLABORADOR JUAN M. GUTIÉRREZ SE DESPLAZÓ HASTA ALLÍ EL PASADO 5 DE MAYO. ESTA ERA SU TERCERA VISITA, Y EL ENCUENTRO RESULTÓ TAN SATISFACTORIO COMO ESPERABA. AQUI TENÉIS UN BREVE RESUMEN DE LO QUE ACONTECIÓ EN LAS COCHERAS DE SANTS Y DE SU PARTICULAR ESTANCIA EN LA CIUDAD CONDAL.



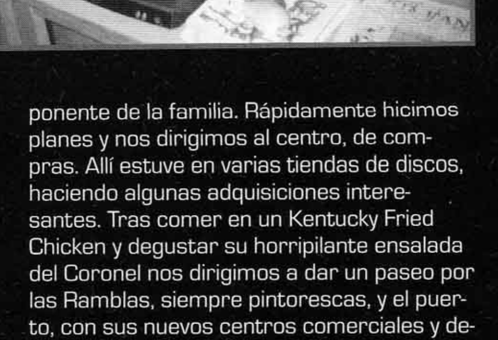
Imágenes del lugar donde se celebró el encuentro, situado en las Cocheras de Sants.

# ...celona



Stand de FKD Fan, donde uno podía encontrarse, entre otras muchas cosas, con la última versión del Moonsound.

**El stand de FKD fue, sin duda, el más concurrido. Se pudieron ver muchas cosas allí a lo largo de toda la reunión.**



Fue un viaje inusual, en vez de acudir en tren, como en otras ocasiones, reservé una plaza en un autobús que había dispuesto una peña del Barcelona, y pasé el viaje entre bufandas y camisetas blaugranas, entretenido en escuchar las chanzas y comentarios de los animosos seguidores del F.C. Barcelona. Varios conocidos míos también se embarcaron en el viaje, por lo que éste fue muy ameno y casi no me enteré de las 7 u 8 horas que transcurrieron en el viaje de ida.

Llegamos sobre las 10 de la mañana del sábado, a orillas del Nou Camp. Me impresionó bastante. Eso, unido a las insistencias de mis amigos, no tardé en comprar una entrada para el partido del domingo, así que quedé con ellos para la ocasión y me puse a buscar a Vicente Gracia, el cual ha sido mi anfitrión en mis anteriores visitas.

No tardé en encontrarlo, junto a Inma, su mujer, y Oriol, el nuevo componente de la familia. Rápidamente hicimos planes y nos dirigimos al centro, de compras. Allí estuve en varias tiendas de discos, haciendo algunas adquisiciones interesantes. Tras comer en un Kentucky Fried Chicken y degustar su horripilante ensalada del Coronel nos dirigimos a dar un paseo por las Ramblas, siempre pintorescas, y el puerto, con sus nuevos centros comerciales y demás.

Ya más tarde, en casa de Vicente, escuchamos algunos discos y deliberamos sobre lo que acontecería al día siguiente.

El día de la reunión por fin llegó. Sobre las 9:30 llegamos a nuestro destino. Todo era ajetreo, los clubs y expositores que habían alquilado los stands trabajaban febrilmente para que todo estuviese a punto a su hora, se conectaban ordenadores, se comprobaban los montajes de audio.... y en medio de todo esto estaba Ramón Ribas, ayudando y supervisando en lo que podía.

Fuera, la gente ya se estaba acumulando, impaciente y, al fin, Ramón dió el visto bueno y comenzó el "IX Encuentro de Usuarios en Barcelona".

Tras pagar mi entrada y recoger un panfleto informativo sobre la reunión y una encuesta, me introduje, como tantos otros, en el recinto dispuesto para el evento. Rápidamente los stands se poblaron de numerosos usuarios dispuestos a descubrir y disfrutar de lo que deparaba esta feria. Era increíble, tantas cosas por, sobre y para el MSX juntas. Estuve un rato deambulando de un sitio para otro, presa de la excitación del momento, hasta que al final logré controlarme y tomármelo con más calma. Así, me dispuse a visitar stand por stand.

El primero en recibirme fue Jose María Alonso, el cual mostraba con su Turbo R a los que se pasaban por allí las maravillas del Moonsound y del Graphics 9000. También se podía ver una unidad Zip conectada al ordenador. En este stand estaban representados dos clubs: HNOSTAR y MSX-Spirit. Se podían encontrar fanzines de ambos clubs y diverso material como el Pumpkin Adventure III o el CD recopilatorio de MSX. Este stand dió bastante de sí, y José María tuvo mucho trabajo.



Ramón Ribas, Albert Molina, Felipe García, José María Alonso, Diego Millán, Vicente Gracia, Jaume Martí, José M. López y muchos más usuarios hicieron posible este noveno encuentro.

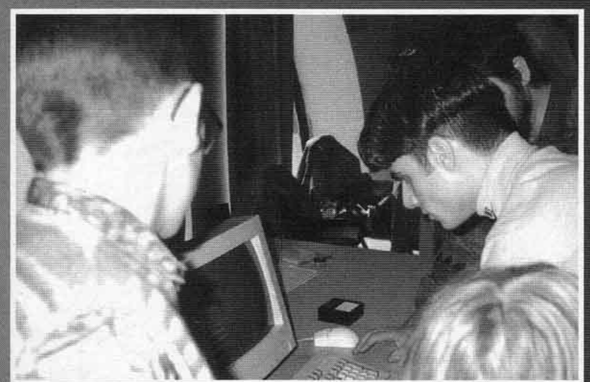






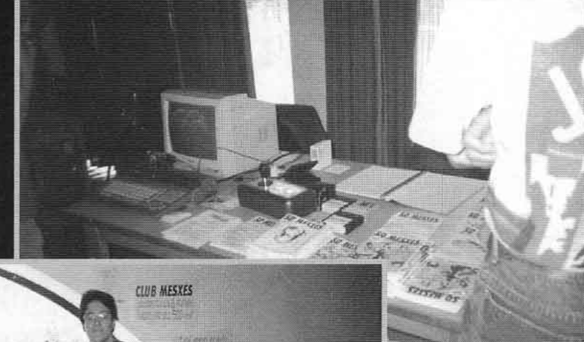






Sobre estas líneas y de arriba a abajo, Olivier Hustin de Abyss (sobre el monitor), vista general del encuentro, dos vistas del stand de Boixos Club, y Javi Lavandeira que presentó LuzNet, nueva BBS dedicada al MSX.

El stand de FKD fue, sin duda, el más concurrido. Se pudieron ver muchas cosas allí a lo largo de toda la reunión. Jaume Martí y compañía empezaron con unas músicas MIDI de conocidos temas musicales de algunos juegos, dichas canciones habían sido grabadas en cinta y se vendían al público por un módico precio. Algo que me gustó mucho fueron las secuencias digitalizadas de películas como La Guerra de las Galaxias y Ghostbusters, estaban muy bien realizadas, con sonido incluído. Volveré más tarde con este stand, ahora le toca a Frans L. del Castillo, el cual exponía las traducciones que él y su hermano Teo vienen realizando hace ya un tiempo...Outer Limits, Yuka,... Sin duda la que más gustó fue la de Golvellius, que es la primera incursión de estos chicos en un proyecto más serio. Frans también me reveló que estaban trabajando en la traducción del Sorcerian, el cual está ofreciendo muchas trabas, según me comentó. Espero que logréis terminarlo y que sigáis aportando vuestro trabajo y apoyo al MSX.



En el stand de SD-MESXES se podía adquirir los números de su fanzine, y llevarse algún que otro calendario de regalo, el Nestor Disk, una promo del Lemon...

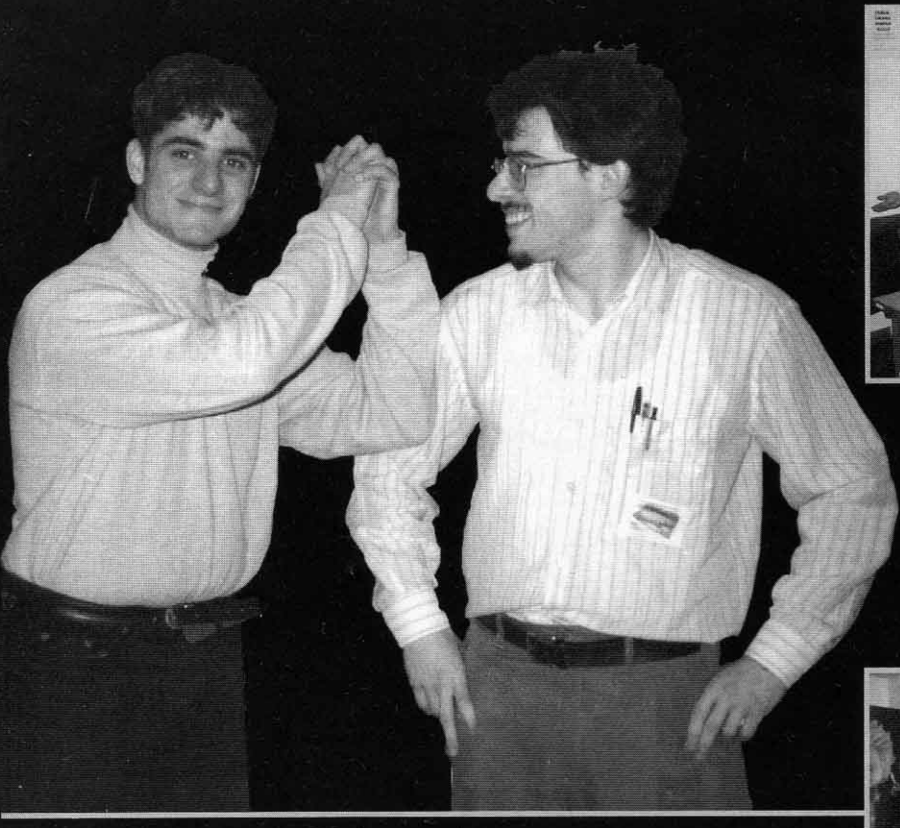



"Two Fingerman" en el stand de SD-MESXES.

**El macroposter del SD Snatcher realizado por el Club HNOSTAR causó bastante impacto entre todos los asistentes.**




Dicho esto me acerco al stand MSX-MEN, en el cual estaba el propio Ribas al frente. Allí, Ramón exponía en venta diverso material holandés, como demos, alguna promo, los conocidos patch disk de Oasis... quizá el único fallo es que la mayoría del material era ya algo viejo. Ramón me comentó sus deseos de renovar existencias y traer productos más novedosos de cara a la

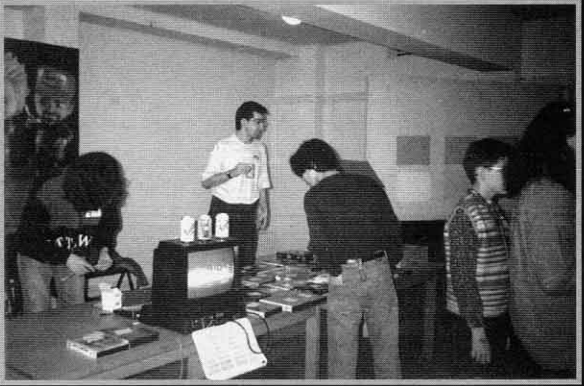




Arriba, stand de MSX-MEN, en el que podíamos encontrar diverso material holandés, alguna demo, promo y los patch disk de Oasis.

A la izquierda, Javi Lavandeira junto a Ramón Ribas.

Abajo, tras el gigantesto poster del SD-Snatcher, se encontraba el stand de segunda mano, en el que podíamos comprar toda clase de hardware y software.



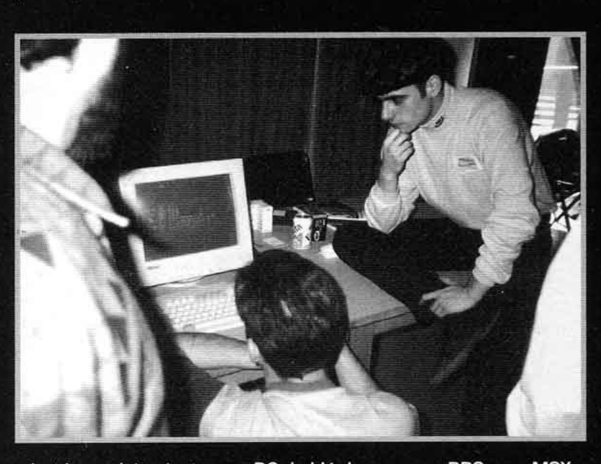
**Traposoft mostró una de las primeras versiones del Tetris 2, con una alta calidad gráfica y música estéreo realizada por Danilo Danisi.**

próxima reunión. Por cierto, también se podía ver el Tetris 2, completamente terminado. El juego tiene buena pinta, con esas digitalizaciones y un buen sonido en MSX-Audio. La pega es que sólo había una unidad para la exposición y no estaba en venta, a ver si podemos ver pronto este juego por aquí.

Justo a su lado estaba el stand del club menorquín SD Mesxes, en el cual se podía adquirir varios números del fanzine que editan. Yo aproveché para hacer una suscripción y me regalaron cantidad de discos, una promo del Lemon, un juego que estan realizando, el Nestor Disk... muy simpáticos estos chicos, ganas no les faltan.

A todo esto me di una sorpresa al ver un stand ocupado por el Club MSX Boixos (¿os acordáis de sus artículos en la MSX-Club?), pues bien, este club sigue funcionando, y su principal tarea es la de convocar una vez al mes un encuentro de usuarios de MSX en Badalona, con el fin de captar e informar a los usuarios perdidos, al mismo tiempo que se realizan debates y planes sobre el MSX. Esto me parece muy interesante y acertado, así se consigue estar conectados durante todo el año. Aparte de esto deciros también que mostraban continuamente videos sobre estas reuniones y que vendían un juego llamado "Petiso", muy barato, el cual creo que era al estilo del Otelo. Realizáis una buena labor con vuestras reuniones, seguid en vuestra línea.

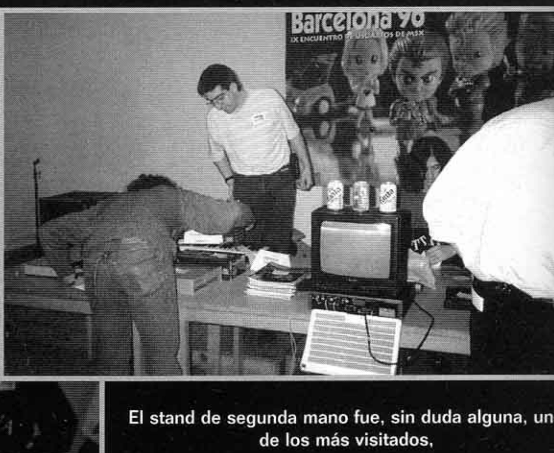
Llegó el mediodía, y con él Elvis Gallegos, que se dispuso a montar su Turbo R para exponer la promo del "Sonyc", juego que está realizando junto a Manuel Pazos. La promo, para el que no la haya visto, hace sospechar de que dentro de la carcasa del ordenador hay una consola Sega y no un MSX, es de verdad un gran juego y dejó flipados a los que no habían tenido la oportunidad de ver la promo. Estoy seguro de que recibiréis el éxito que os merecéis. Al lado de Elvis había un stand en el que se podían comprar películas manga, y también CD's musicales de Guinder 2 (serie o.v.a.), Ranma, etc. Lo malo es que las películas eran originales en japonés...



Javi Lavandeira, junto a su PC, habló de su nueva BBS para MSX.




Una de las cosas más impactantes fue el superposter del SD Snatcher que realizó el Club para la ocasión. El poster medía más de 2,5m. de ancho por 1,6 m. de alto y su realización llevó más de un día de trabajo.

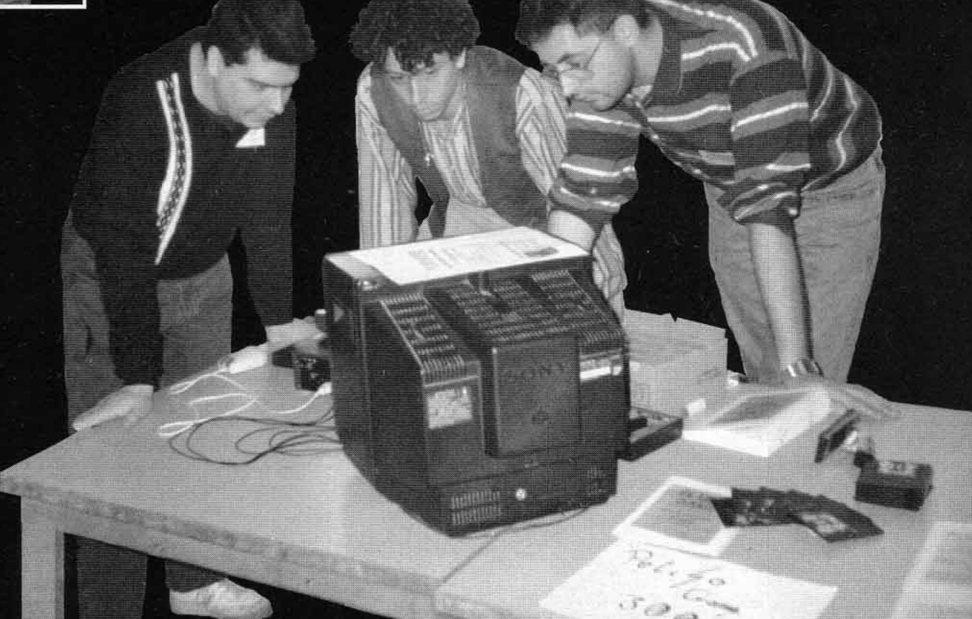


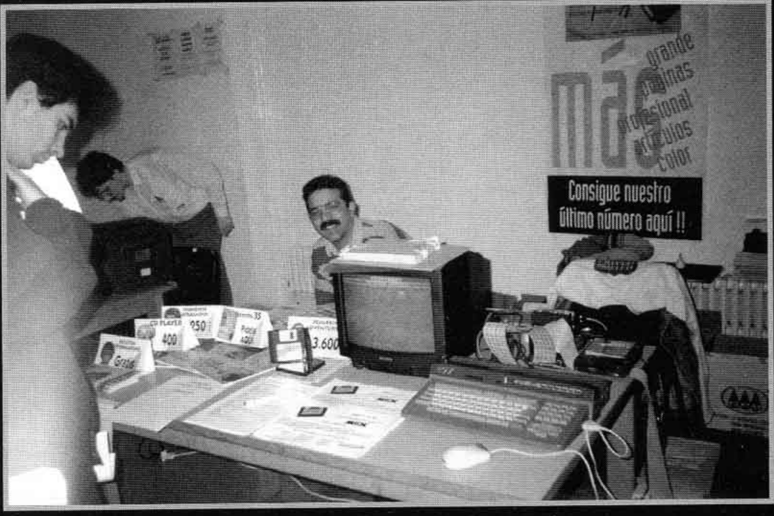
El stand de segunda mano fue, sin duda alguna, uno de los más visitados,



Había también un chico, con un imponente PC, el cual quería proponer crear una BBS para MSX. No me acerqué mucho por allí, pero el tío no paraba de mostrar demos con su PC. Al fondo del todo, y bajo un gigantesco poster de SD Snatcher del Club HNOSTAR, se encontraba el stand más grande: el de mercado de segunda mano. Allí se podían encontrar los ya habituales Deep Forest, Bastard, Garyvo King.... parece que estos cartuchos se siguen fabricando. En cuestión de soft no había títulos significativos, ningún Xak o SD-Snatcher para comprar, pero buscando se podían encontar algunas cosillas interesantes. De hard había muy poco, una unidad de disco, una ampliación de 1 mega... poco más. Hubo un par de MSX-2 que ni llegaron a ponerse en el stand. Eso sí, había un juego de estrategia de importación, pero la gente, al ver que era de la Koei, lo soltaban como si quemase... A estas alturas se llegó al tope de personas que asistió a la reunión, unas 130 personas. Una de ellas era Kai Magazine, el cual se instaló en el stand de FKD, y mostró las promos de 2 juegos que está realizando, uno de ellos, el System Saver, realizado al estilo de un R.P.G, pero con gráficos más grandes de lo normal. El otro juego, cuyo título no recuerdo, era una gozada al estilo del Vampire Killer, un juego que promete mucho, con detalles como triple scroll de profundidad, buenos gráficos... Espero Kai que los lleves a buen término, necesitamos gente como tú.

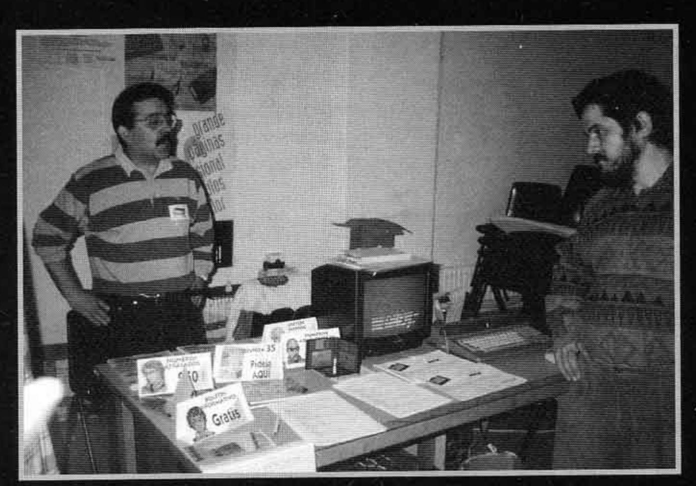
Ahora viene lo que fue para mí el plato fuerte de la reunión, los chicos del stand de FKD pusieron una promo de un gran juego para Turbo R llamado Moonlight Saga. Una especie de Fray, con excelentes gráficos, scroll multidireccional pixel a pixel, música FM o MIDI... y está hecho en Japón. Parece ser que los clubs de allí están funcionando y ésta es una buena prueba de ello. Pero había más, otro juego, totalmente terminado y de origen también nipón "Magical Labyrinyth" se exhibió en el stand. Éste era sencillo pero muy divertido. Encontraréis más sobre él en la sección de software. El hecho de que se esté fabricando nuevo soft nipón es una gran noticia, espero que no sea más que el principio. Sobre los stands, por último deciros que la asistencia de Leonardo Padial estaba prevista, pero al final, és-





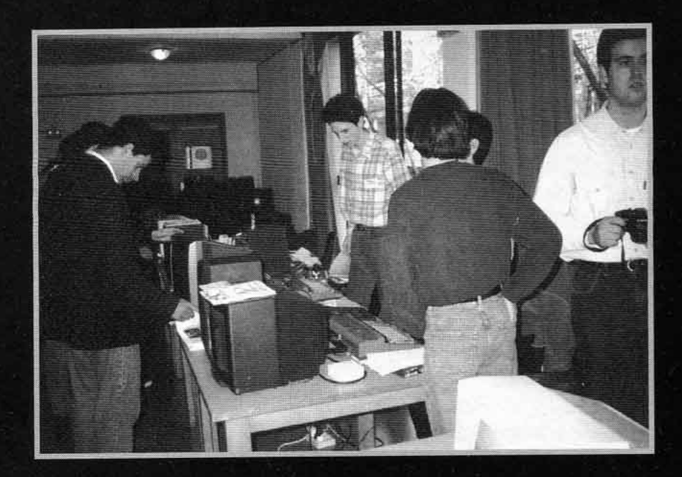

Felipe García estuvo al frente del stand de la A.A.M., donde el Club HNOSTAR presentó el nuevo formato de la revista, y puso a disposición de los visitantes varios números atrasados, así como el Pumpkin Adventure III o el Match Maniac.






El Club puso a la venta, además de la revista, diverso software, como el CD Audio, programa para reproducir CDs de audio con el Interface SCSI, el Pumpkin Aventure III de Umax, o el nuevo Match Maniac de Abyss. También se repartieron gratuitamente varios Boletines Informativos. Asímismo, en este mismo stand podía adquirirse el último número del fanzine Spirit.

**"Allí parecía que todos nos conocíamos, enseguida hablas con alguien y ya trabas amistad".**

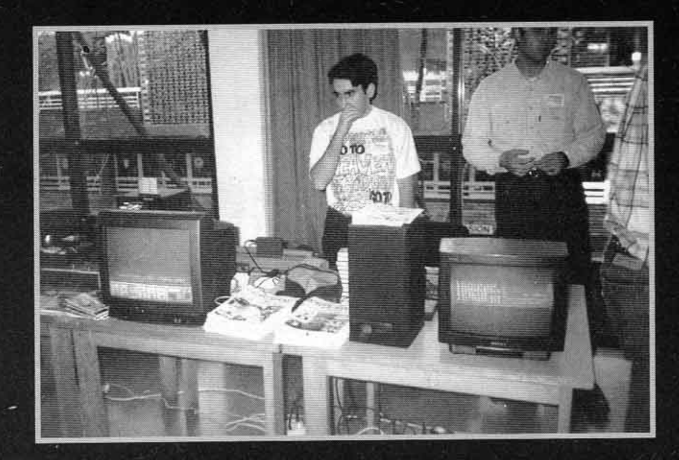


te no pudo acercarse. La reunión tuvo también algunos actos interesantes, como un fórum sobre los sistemas de almacenamiento disponibles para MSX. Los vocales que expusieron sus opiniones a los allí presentes fueron R. Ribas y J.M. Alonso, quienes hablaron sobre las virtudes del SCSI y de la unidad Zip. Dicho fórum se celebró en una sala anexa habilitada para tal cuestión. Ramón Ribas no paró, ya que en la citada sala realizó una demostración de una nueva diskmagazine para Turbo R producida por él mismo. También se celebró un concurso de gráficos y un sorteo en el que participaron todos los allí presentes. Se sortearon fanzines, juegos, diverso material que los clubs donaron...

El sorteo terminó casi a las 2. Nos dirigimos a un Pans Company para comer y volvimos a la reunión, donde ya no había muchas personas, y me dediqué a intercambiar opiniones con la gente que aún deambulaba por allí. Me marché pronto, ya que tenía que acudir al Nou Camp para ver a un Barça que no pasó del empate y dijo "adeu" a la Liga. Eso sí, el campo muy bonito.

Ya en el viaje de regreso, con las maldiciones al Barça de fondo, repasé lo que había sido este IX encuentro.... Todo marcha sobre ruedas, hay mucha ilusión y ganas de hacer buenas cosas para el MSX, pero sobre todo hay un grupo de gente (los usuarios de MSX) que merecen especial mención, allí parecía que todos nos conocíamos, enseguida hablas con alguien y ya trabas amistad. ¿Somos nosotros de esta manera o es el MSX el que hace que seamos así?

Con esta reflexión acabo este artículo, espero no haberos aburrido. Quedan mis agradecimientos para Jose L. González, Jaume, Diego Millán, Ramón Ribas, Felipe, Vicente e Inma... y a todos de los que no me acuerdo. Nos vemos en la próxima reunión.



Los chicos de FKD Fan, entre ellos Jaume Martí y José Manuel López, presentaron una cinta con músicas MIDI de conocidos temas musicales y que vendían al público por un módico precio.

# hazlo tú mismo

## Reparación del teclado F700S

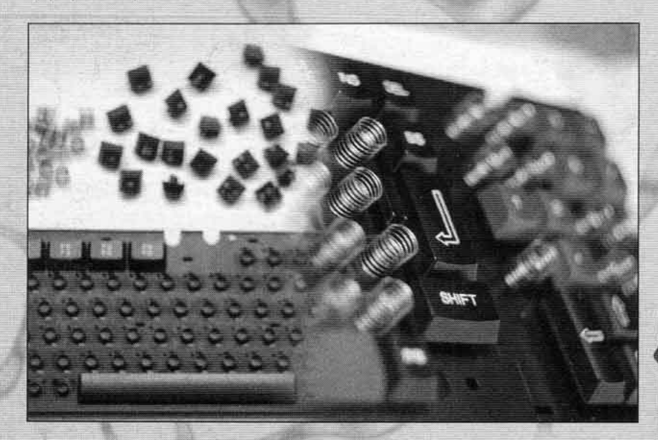
Uno de los puntos débiles del Sony F700S es su teclado, al cual, con el tiempo, le suelen fallar algunas teclas. La mayoría de las veces estos fallos se deben a que los contactos de las mismas se han ensuciado, causando que el ordenador no pueda detectar que la tecla en cuestión se ha pulsado.

Reparar estas teclas que no funcionan es bastante fácil, si tenemos un poco de paciencia y cuidado.

**MATERIAL NECESARIO**

Para realizar la limpieza de las teclas defectuosas necesitamos el siguiente material:

Cinta aislante, dos destornilladores pequeños de punta plana (no sirven los de estrella), tijeras, bastoncillos de algodón, alcohol y papel de plata.




**REPARACIÓN**

Primero apagamos el ordenador y localizamos la tecla que falla. A continuación colocamos dos tiras de cinta aislante en las teclas contiguas a la misma y hacemos palanca usando los destornilladores y apoyándonos sobre las teclas cubiertas de cinta aislante. (la cinta aislante es para que al hacer presión con los destornilladores no dañemos las teclas donde los apoyamos). Basta un poco de presión para que la tecla salga. Vemos entonces un cubo de color gris. Repetimos la misma operación para extraerlo, y entonces observaremos una cápsula de goma, también de color gris; la sacamos y entonces vemos el contacto de la tecla completamente cubierta por una patina de color negro.

Empapamos un bastoncillo en alcohol y limpiamos en primer lugar la parte interna de la cápsula de goma, especialmente el contacto negro que tiene en el centro, y a continuación limpiamos también la superficie plana sobre la que va la cápsula. Generalmente, el bastoncillo empapado en alcohol no suele ser suficiente para arrancar toda la suciedad del contacto, de modo que con uno de los destornilladores raspamos suavemente la superficie, y a continuación limpiamos nuevamente con otro bastoncillo empapado en alcohol. Alternamos el uso del destornillador y el de los bastoncillos, hasta que el contacto de cobre quede completamente al descubierto y con un tono brillante.

Ahora recortamos un cuadrado de papel de plata, que se adapte a la superficie de contacto, y colocamos éste sobre dicha superficie, (así evitamos que el contacto de cobre se vuelva a ensuciar). A continuación ponemos la burbuja de goma sobre el papel de plata y encedemos el ordenador. Con la punta redondeada de un lápiz pulsamos sobre la burbuja. Si lo hemos hecho bien, al pulsar con el lápiz sobre la burbuja aparecerá en pantalla el carácter al que corresponde dicha tecla. Ahora sólo resta volver a montar la tecla y listo.

**PROBLEMAS**

• **El carácter aparece en pantalla de forma continua, sin que pulse la tecla.** Se debe a que la pieza que hemos cortado de papel de plata es demasiado grande. Es mejor que el cuadrado de papel de plata que recortamos no se "desborde" por los estremos de la superficie de contacto.

• **Ahora hay teclas que no funcionan, o bien al pulsar alguna tecla aparecen carácteres que no se corresponden con la misma.** Se debe a que la superficie de contacto que acabamos de limpiar aún está húmeda de alcohol. Para evitar este problema, antes de montar la tecla conviene secar bien la superficie de contacto con otro bastoncillo de algodón.

**Javier Dorado**

## Superimponer con el GFX9000

Para superimponer con el GFX 9000 deberéis contruiros un cable como el que se muestra en la figura (conector CN2).

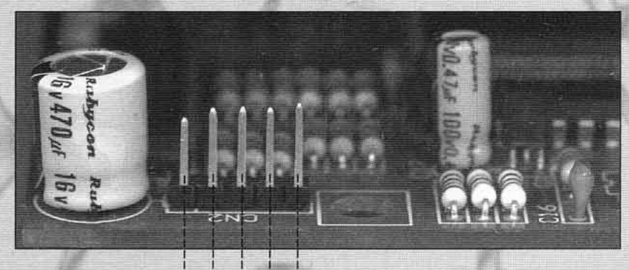
Para superponer, el color de fondo debe de ser el 0. También debéis tener en cuenta que el sincronismo del cartucho ha de ser el mismo que el de la fuente a digitalizar. 50 Hz con 50 Hz, o 60 Hz con 60Hz, pero no 50Hz con 60Hz.

**Pines:**

| | |
|---|---|
| ❍ 1 | R |
| ❍ 2 | G |
| ❍ 3 | B |
| ❍ 4 | sincronismo |
| ❍ 5 | gnd (masa) |

La superimposición es controlada por el bit 1 en el port I/O &H6F. El modo "Halftone" no la soporta el GFX9000. Para superponer debes enviarle al GFX9000 una señal RGB, por ejemplo de otro MSX.

Intenta desde el Basic OUT &H6F,2 y OUT &H6F,0



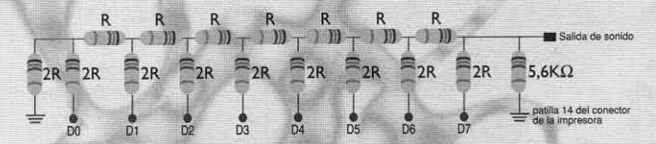
# Conversor D/A de 8 bits

Construír este conversor D/A de 8 bits es muy fácil. Se conecta a través del puerto de la impresora. En el siguiente esquema, R es una resistencia de 1kΩ, y 2R es el doble de la anterior (2kΩ). Si no se encuentran resistencias de 2kΩ, se pueden poner 2 de 1kΩ unidas una a continuación de la otra.

Las salidas D0, D1... D7 irán conectadas a las patillas correspondientes de la impresora. D0 a la patilla 2, D1 a la 3... como muestra el gráfico.

| | | | |
|---|---|---|---|
| D0 | patilla 2 | D4 | patilla 6 |
| D1 | patilla 3 | D5 | patilla 7 |
| D2 | patilla 4 | D6 | patilla 8 |
| D3 | patilla 5 | D7 | patilla 9 |

A continuación tienes el esquema de las resistencias y de sus conexiones.




Los datos se envían a través del D/A con la instrucción:

```
OUT &H91,dato      ó bien,  LD A,dato
                            CALL #A5
```

Se puede usar la rutina de la ROM &HA5 pero hay que conectar la patilla 11 del conector de impresora (Busy) a masa (patilla 14 del conector). La salida de sonido se puede conectar a la entrada de sonido del conector de cartuchos (patilla número 49).

También se pueden hacer 2 conversores D/A de 4 bits cada uno. Para ello se sigue el mismo esquema, usando D0 a D3 para un canal y D4 a D7 para el otro. La R de D4 se sustituiría por 2R y se pondría a masa.

**Alfonso Díaz Puentes**

# Digitalizar con el GFX9000

Ahora con este sencillo programa podrás digitalizar a través del cartucho digitalizador de Sony.

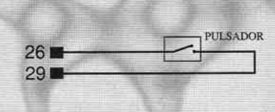
Para ello conecta el digitalizador en el slot 2 y el GFX en el slot 1 y teclea el siguiente programa:

```
10 'Digitalizador en SLOT 2
20 SCREEN 8
30 'SCREEN 12,,,,,3:VDP(6)=(VDP(6)AND&HC3)OR&H14:
CLS '512 x 424
40 SET PAGE,4:CLS:SETPAGE4,0
45 _MD(1,1)
50 A$="F33EF8D3A821007EED5BF8F7010001CD5C003
EF0D3A8FBC9"
60 FOR I=0 TO LEN(A$)/2:POKE&HDA00+M,VAL("&h"+
MID$(A$,1+I*2,2)):M=M+1:NEXTI:DEFUSR=&HDA00:
DEFINTA-Z
70 ' LY = Numero de lineas Y (1-255)
80  LY = 212
90 ' LX = Numero de puntos X (1-255)
95  LX = 255
100  FORI=0 TO LY:A=USR(0)
110 COPY(0,0)-(LX,0),0 TO (0,I),4
120 NEXT
130 GOTO 130
```

**Manuel Pazos**

# Reset en el Z80

Para que se produzca un reset es necesario conectar la patilla 26 del Z80 (entrada de reset) con la patilla 29 (tierra) o cualquier otro punto del ordenador que esté conectado a tierra (masa). La disposición de las patillas en el Z80 es la siguiente:







Se empieza a contar a partir de la muesca lateral de izquierda a derecha y de abajo hacia arriba.

Para su realización se sueldan 2 cables, uno a la patilla 26 y otro a la 29, y se unen ambos cables intercalando entre ellos un pulsador. Así, cada vez que se pulse se producirá un reset.

**Alfonso Díaz Puentes**

# Ranura de cartuchos

Si quieres ponerle un botón de pausa a tu ordenador debes conectar la clavija 7 de la ranura de cartuchos con la 41 (también sirve la 43 ó 9) con lo que conseguiremos parar el Z80. Este truco tiene un inconveniente en algunos ordenadores, ya que si dejamos mucho tiempo parado el ordenador, puede que se quede bloqueado.

En la ranura de cartuchos hay una clavija, la número 49, que sirve de entrada para sonido externo. Conectando cualquier fuente de sonido entre esta entrada y masa (clavijas 41 y 43) es posible escuchar dicho sonido a través del MSX.

Hay que poner especial cuidado en no confundirla con la clavija número 50 que lleva -12V. Por lo tanto, si no se está seguro de que sea la clavija correcta mejor no conectar.

**Alfonso Díaz Puentes**

# Algunos trucos del MSX2 plus

El diodo KANA puede encenderse por soft, para ello debes poner a 0 el bit 7 del registro 15 del PSG (el que controla el joystick). Para apagarlo, ponlo a 1. Por ejemplo:

```
OUT (&HA0),15  o bien  OUT (&HA1),128
```

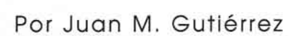
Del 0 al 127 se enciende
Del 128 al 256 se apaga

Si quieres que al hacer un DEFUSR=0 aparezca el logotipo MSX como cuando pulsas RESET o enciendes el ordenador, pon a 1 el bit 7 del puerto &HF4:

```
OUT (&HF4),255:DEFUSR=0:A=USR(0)
```

**Juan Modesto del Río**







Zelda 2, Nintendo 1987

Golvellius 2, Compile 1987




Ya os advertí en la anterior entrega de que las princesas, los héroes y la magia volverían muy pronto a hacer acto de presencia en la sección. Ya he comentado en alguna ocasión el elevado número de juegos de este tipo que existen en nuestro MSX y en la consola que acompaña a nuestro ordenador en la sección, por lo que su selección se hace ineludible y aquí está de nuevo la videoaventura.

En esta ocasión, dos grandes juegos serán expuestos a mis comentarios, y estoy seguro de que será un "enfrentamiento" interesante. Las fichas:

*N.E.S.:* Zelda 2, The Adventure of Link. Nintendo 1987

*MSX:* Golvellius. Compile 1987

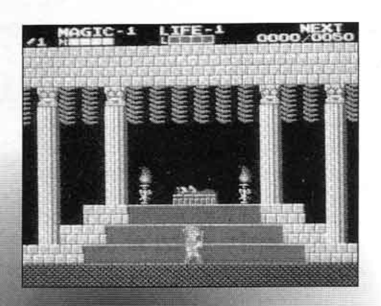
Estos dos títulos guardan una enorme similitud en su estructura y planteamiento de juego, algo sin duda que invita a la reflexión, ya que Golvellius destacó de las demás videoaventuras por su planteamiento, que se salía de lo conocido hasta la fecha. Pero antes, os invito a conocer, como siempre, las leyendas que envuelven a ambos juegos.

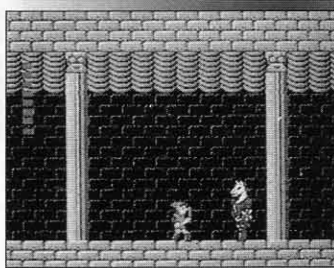
### *Zelda 2, The Adventure of Link*

Después de destruir a Ganon, descubrió de manera accidental la habitación donde dormía, envuelta en un hechizo, la princesa Zelda, oculta en una habitación del castillo del reino de Hyrule. La anciana, que guardaba las leyendas y antiguas glorias del castillo explicó a Link que un nigromante, dispuesto a conquistar Hyrule, lanzó un hechizo a la hija del rey de Hyrule, con el fin de doblegarlo y que éste le entregara el triforce que controlaba el reino. El rey denegó el ultraje sabiendo que, entregando el triforce al mago, condenaría para siempre el reino de Hyrule, así que dividió el triforce en seis fragmentos y los guardó en seis templos que se encargó de poblar de fuerzas de custodia, a fin de evitar que el mago accediese a buscar los fragmentos. El mago abandonó Hyrule, pero dejó sumida a Zelda en su infortunio. El rey, con ayuda del mago de la corte, lanzó deseperadamente una profecía con el fin de intentar destruir el hechizo que ligaba a Zelda con el sueño eterno. La profecía decía así: "Un joven nacerá y crecerá en esta tierra, y traerá consigo la señal que le revelará como el salvador del reino y de Zelda, mi hija. Habrá demostrado su valor en la batalla en pos del reino y de él dependerá el futuro del reino de Hyrule y también la suerte de mi hija". Impa, la guardiana, descubrió en la palma de la mano derecha de Link la marca de la profecía, e instó a éste ha emprender su nueva aventura: "Te esperan peligros mayores de los que hayas conocido, cuidate de las viejas y polvorientas armaduras que recorren los templos en busca de asaltantes, y de los esqueletos de los caballeros que juraron guardar el lugar, mas no debes olvidarte de los esbirros de Ganon, que te buscarán para derramar tu sangre en las cenizas de su maestro para así devolverle a la vida, cuidate de todos estos horrores y no olvides que Zelda espera...."

### *Golvellius 2*

Quizás me haya extendido algo más de lo habitual, pero creo que la historia se lo merecía, pero ¿qué hay de Golvellius?... Lamentablemente, hace tiempo vendí el cartucho original - cosa



SNES

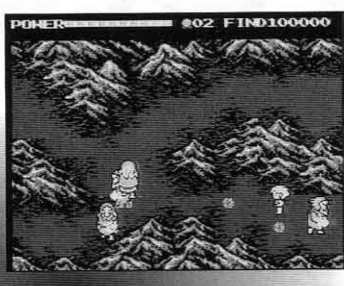
por la que no he dejado de lamentarme-. En él se encontraba traducida una parte de la historia del juego, amén de una especie de comic que exponía los hechos que daban lugar a situación en Golvellius, así que no me queda otro remedio que atisbar en mis recuerdos y relatar hasta donde estos me permitan... Un día llegó al valle de Golvellius un joven aventurero, el cual vagaba por el mundo en busca de su destino. Éste le condujo hasta un castillo en el cual se encontraba un rey enfermo. Los magos y curanderos no encontraban un remedio a los males del monarca, y su hija se sentía muy afligida, por lo que decidió ir a buscar un remedio para su malogrado padre, en contra de las opiniones de los magos, ya que pronosticaban una ardua y difícil búsqueda. La princesa partió en su búsqueda, pero fue secuestrada por un demonio y es entonces cuando el joven aventurero parte en una doble misión: rescatar a la princesa y encontrar un remedio para el rey.

Solamente recuerdo estos trazos de la historia de Golvellius, se ha quedado corta en

comparación del Zelda, pero no puedo hacer otra cosa. Como podéis apreciar, dos grandes historias para dos grandes juegos. Centrándome ya en ellos, os comenzaré a explicar por qué se parecen tanto. Cada uno de ellos tiene un mapeado general en el que se desarrolla la acción principal del juego, pero en ambos debemos centrarnos en buscar unas subfases -templos en el Zelda y cuevas en Golvellius- que encierran los objetivos prioritarios de cada uno.

En el Zelda podemos desplazarnos en el mapeado general mediante un scroll multidireccional, mientras todos recordaréis que el sistema utilizado por Golvellius es del clásico por pantallas. La perspectiva de visión utilizada es idéntica en ambos juegos. El modo de lucha difiere bastante, en Golvellius lo haremos directamente, del modo conocido, en el Zelda al encontrarnos con un enemigo, la pantalla de acción cambiará, y para resumir en pocas líneas es un modo de lucha idéntico al XYZ, con el detalle de que los gráficos y decoración cambian dependiendo del tipo de terreno en el que se había producido el encuentro (desértico, pantanoso...etc). Hay un total de seis escenarios para la lucha, en estas luchas debemos acumular experiencia para aumentar la fuerza, vida y poder mágico, algo parecido ocurre en Golvellius, ya que hay que luchar para conseguir el oro que nos permite aumentar la vida o el poder de encontrar sobre las subfases. Existen también algunas diferencias, todos conocéis que Golvellius guarda dos tipos de subfases, en scroll vertical y horizontal.

En el Zelda las seis subfases se desarrollan en el modo horizontal, si bien estas fases constan de varios niveles, al que se acceden mediante unas plataformas, y que su complejidad es bastante elevada, ya que hay numerosos pasajes secretos que esconden objetos importantes que son imprescindibles.




Además la dificultad es a veces bastante elevada, ya que los enemigos y obstáculos son a veces formidables, cosa que no sucede en Golvellius, que ahí peca de excesiva facilidad en ambos juegos. Al final de cada subfase se encuentra un enemigo final, que no supone ningún obstáculo importante en ambos juegos.

Otros aspectos que destacaría sería, por ejemplo, que en ambos programas es imposible acceder a una nueva parte del mapeado sin haber conquistado la subfase en cuestión, también obtendremos pistas a lo largo de ambos juegos. En el Zelda existen algunos poblados cuyos habitantes nos ofrecerán información. En Golvellius las hadas que encontramos por ahí se encargan de ello.

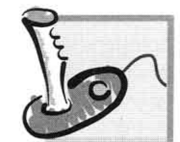
En el cómputo global, Zelda 2 es más complejo y enrevesado que Golvellius, aunque ambos mantienen de principio a fin una adicción equiparable, que sólo se da en este tipo de juegos. A nivel gráfico tampoco sabría decantarme por ninguno, ambos están correctamente realizados, si bien es posible que el Zelda 2 esté algo mejor ambientado, una cualidad que recoge de su antecesor. Si recordais, en el uso del color en Golvellius se decantaron por utilizar tonos muy variados y vivos,alegrando los gráficos del juego, en el Zelda su uso es mas ambiguo y con menos tonalidades. En el apartado sonoro no es que Zelda 2 desmerezca, pero la calidad de la gran cantidad de músicas y efectos sonoros del Golvellius es difícilmente superable (hablando en términos de ese tipo de chip sonoro) y ya comenté que el chip de audio de la N.E.S. es equiparable al PSG del MSX, aun así no hay color. Por último, quiero reseñar que ambos juegos están muy bien presentados, tanto en uno como en otro se procuró ayudar al jugador, incluyendo mapas, pistas...



Portada de presentación del Golvellius 2.

En resumen, dos grandes juegos que fueron cuidados hasta en el más mínimo detalle y que, sin duda, han creado escuela.

# software

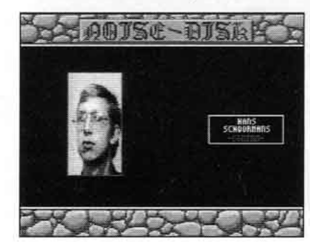


# Noise Disk

## Uno de los primeros trabajos musicales de Compjoetania

Casa: Compjoetania, 1993
Música: FM PAC, MSX Audio
Tipo: musical
Sistema: MSX2
Formato: disco 2DD

He repescado esta demo en la pasada reunión de Barcelona. Fue una de las primeras demos musicales de Compjoetania, autora como sabéis de buenas demos de audio como Cybersound. El caso es que la copia que compré, esta que os comento, no carga en los MSX2+ de Panasonic, y tan sólo he podido sacar las canciones con ayuda del Moonblaster,que es el editor con el que están compuestas las 25 canciones que están incluídas en esta demo. Por este motivo ignoro si tiene una buena presentación gráfica, un cuidado y sencillo menú... pero bueno, están las canciones que es lo que nos interesa. Estos chicos de Compjoetania son excelentes compositores y esto lo demuestran con títulos como Experience, muy relajante, o Infinity ,con un sonido de batería realmente bueno. Además de los títulos compuestos por los músicos de Compjoetania, cabe destacar las versiones que hacen de conocidas melodías de juegos como Parodius, o Ys, sin duda para mí la mejor canción de la demo, es realmente buena y la recomiendo para vuestra colección. También incluyen alguna versión de música comercial, como el *What's a Wonderful World* de Louis Armstrong, bastante conseguida, o el título discotequero *No Limit*, proveniente de uno de esos abundantes grupos que generan música disco.







Hay una canción en la que el chip PSG hace su aparición, todo un guiño nostálgico y muy acertado. Datos técnicos... pues deciros que, en algunas canciones, utilizan solamente el MSX-Audio, y en la gran mayoría se utilizan los dos chips de audio, como suele ser normal. Las canciones son largas, elaboradas, y quizá alguna peque de repetitiva y cansina, pero dada la calidad de algunos de esos temas (insisto con el de Ys) se puede considerar una demo aceptable y que os recomiendo desde estas páginas. Me da la sensación de que este comentario se me queda algo escaso, pero ahí está ese inconveniente que me ha surgido.

A pesar de todo, creo que lo más interesante os lo he dado a conocer, espero tener más suerte en mis compras.

J.M.Gutiérrez

# Ingenio 3

## Todo un reto a tu imaginación

Autor: Juan Fernando M.
Formato: Disco 2DD
Musica: FM y PSG
Tipo: Habilidad mental
Sistema: MSX2
Precio: Dominio Público

Juan Fernando Molano
Plaza de la Independencia, 3
10860 Gata
Cáceres

Nuevamente Juan Fernando Molano nos presenta un disco con más problemillas de ingenio. Este ya es ya el tercer disco que edita, los anteriores, como recordaréis, fueron entregados junto a nuestro suplemento en disco.

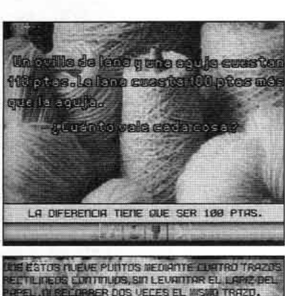
En la pantalla de presentación podemos cambiar los hertzios y ver las presentaciones de las anteriores ediciones de Ingenio 1 e Ingenio 2. La música que nos acompaña en todo momento es de la famosa Compile, que junto con algunos efectos hacen más agradables esos momentos en los que nos rompemos la cabeza intentando acertar la respuesta. Esta nueva edición cuenta con 8 nuevos retos: Harrier, Precio, Fantasma, Puntos, Desierto, Caballos, Caracol y Mujeres.



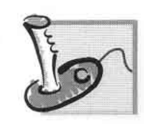

En cada acertijo, puedes cambiar la música, ver una pista, o descubrir la solución. Algunos acertijos pueden parecer fácil, pero algunos llegan a complicarse tanto que nos parece imposible dar una solución acertada.

Para haceros con él podéis enviar un disco virgen y un sello a Juan F. Molano, y os lo enviará gratis.

Angel Tarela





# Dragon Knight 2

## Elf nos sorprende con la segunda parte de este RPG

Casa: ELF, 1991
Formato: Disco 9x2DD
Música: PSG
Tipo: R.P.G. - 3D
Sistema: MSX2

Como podéis ver, siguen apareciendo programas de origen japonés, cosa que espero tarde mucho tiempo en perderse.

La primera parte, si recordáis, fue comentada no hace mucho tiempo en esta misma sección. Este segundo capítulo viene a ser una continuación de ese viejo juego, pero con las suficientes mejoras para hacer de él algo más interesante y, sin duda, merece una atención.

**Como empieza**

Nada más introducir el primero de los 9 discos de que consta el programa nos aparecerá un menú de 3 opciones: empezar una partida, cargar una partida y cargar gráficos acumulados.

Si escogemos la primera opción, observaremos una pequeña intro a modo de presentación en la que nos pondremos al corriente de la situación. Así, mediante unos gráficos podemos ver como el protagonista llega a un pueblo situado en un extenso valle. Allí seremos testigos de la desaparición de las féminas del lugar, que han sido raptadas y hechizadas por unos demonios. Naturalmente, nos hacemos cargo de la situación. Inmediatamente después, accederemos a la pantalla de sistema del juego, en la cual y mediante una serie de menús podremos acceder a los distintos lugares del pueblo, casas, tiendas... De este modo empezaremos a hablar con los personajes que aparecen en el pueblo y a realizar las compras oportunas en las diferentes tiendas que hay a nuestra disposición: espadas, armaduras, pociones... lo típico en esta clase de juegos. Esta parte del juego que habéis leído está realizada al puro estilo A.V.G., al igual que la primera parte, con lo que tendréis que hacer frente a un buen número de menús y texto en kanji. Tras pasar un buen rato hablando con los personajes y reuniendo pistas, tendremos un primer acceso a los lugares en donde se encuentran las chicas, el primero de ellos es el cementerio. Allí comienza la parte R.P.G. del juego, con esos laberintos 3D que todos conocéis, repletos de puertas, escondrijos e interminables pasillos. Aquí también debemos encontrar ciertos personajes y lugares que nos permitirán encontrar unos pergaminos que debemos usar con las chicas, pues mientras estén hechizadas serán nuestras enemigas en el juego. Ahora que conocéis la base y estilo del juego, os acercaré los detalles más significativos que os ayudarán a conocerlo mejor.

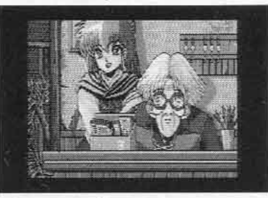
Cuando os encontréis en el pueblo, en la parte A.V.G. debéis tomároslo con paciencia, ya que tendréis que dar muchas vueltas, hablando con los personajes y observando cualquier indicio que os haga ver que algo ha cambiado y que habéis avanzado un poco más. Además de las tiendas de armas, existe una enfermería en la que nos podremos recuperar, un bar que es una buena fuente de información y un almacén para comprar equipo suplementario. A favor de todo esto, he de decir que las compras no representan una dificultad, y se realizan de manera sencilla. Para poder salvar y cargar partidas, debemos acceder a la última opción del menú, en el que encontraremos cuatro ficheros a nuestra disposición. El disco A de sistema hace las veces de usuario. En la parte en 3D se hace casi indispensable hacer un mapa ya que los laberintos son de verdad enrevesados. Deberemos visitar uno y otro sitio hasta encontrar los mencionados pergaminos, que usaremos con las chicas cuando nos encontremos con ellas en combate. Dicho combate se realiza mediante menús, en el que tendremos tres opciones principales a nuestra disposición: atacar, usar objetos y huir.



Si tenemos un pergamino que coincide con la chica, aparecerá una cuarta opción, de la cual haremos uso para deshechizar a la chica en cuestión, y es entonces cuando hace aparición la parte erótica del juego, ya que la chica nos mostrará con un par de pantallas su agradecimiento por haberla liberado. Precisamente son estas pantallas las que podremos almacenar para visionar posteriormente, si escogéis la opción que da uso para ello al principio del juego. Cuando hayáis rescatado las chicas de un laberinto (suelen ser 3), nos dirigiremos al pueblo para volver a hablar con la gente, para así acceder al siguiente laberinto.

En cuanto a los detalles técnicos del juego, éste ha mejorado mucho en relación a su primera parte, los gráficos son bastante buenos, las pantallas y distintos gráficos están muy elaborados y están repletos de todo tipo de detalles, incluso la parte en 3D presenta una notable mejoría, y los laberintos están bien ambientados. El colorido es otro de los puntos fuertes ,y hay tal variedad de tonos y disposición que algunas pantallas las encuentro incluso recargadas de más. El sonido hace acto de presencia, y podemos escuchar un buen número de melodías en PSG, que no son extraordinarias pero cumplen su designio perfectamente. Dragon Knight 2 también tiene su lado oscuro, y su principal fallo es que es demasiado lento en las cargas de disco, y esto puede llegar ha desesperar hasta al más paciente de los usuarios. También, la mayoría de las animaciones de los personajes resultan algo toscas. En cuanto a la adicción, eso depende de lo que te gusten este tipo de juegos. Lo que sí puedo decir es que no resulta excesivamente difícil avanzar en el programa, aunque tiempo si te va a llevar. Creo que está todo dicho, tan sólo reseñar que son 9 discos los que ocupa el juego, y desde luego hay que tomárselo con filosofía.



















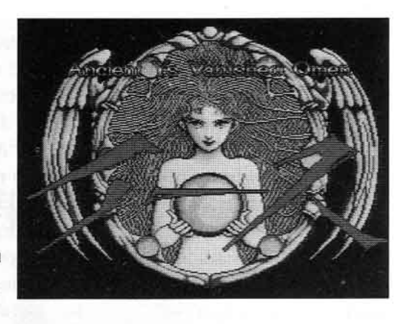
# Ancient Ys Vanished Omen

## Nueva traducción al castellano de la saga Ys

Casa: Falcom, 1987
Traducción: Jorge Pascual
Formato: Disco 2DD
Música: PSG
Tipo: R.P.G.
Sistema: MSX2

Quizás no conozcáis a este usuario, quien a pasado algo desapercibido (también para mí). Pues bien, Jorge se dedica también a la traducción de juegos al castellano, en su haber tiene títulos como el Dragon Slayer 6 y las otras dos partes del Ys. Traducciones que ya conocemos por parte de Manuel Pazos. Sin embargo, Jorge tradujo en su día este Ys, con lo que gracias a él ya podemos disfrutar en castellano de una de las mejores sagas de R.P.G. que existen para nuestro sistema. Personalmente, y no es la primera vez que lo comento, estas traducciones son tan bienvenidas como pueda serlo el último megajuego holandés. Nos permite disfrutar aún más de esos excelentes juegos japoneses, disfrutar con sus historias y descubrir cosas que nos eran negadas hasta entonces. Ahora sí podemos disfrutar plenamente de estos juegos como en su día lo hicieron los afortunados usuarios nipones. Comentando la traducción en cuestión, ésta está perfectamente realizada. Además de traducir los textos y leyendas de los personajes, Jorge también ha realizado lo mismo con los menús de las tiendas, los menús de control del juego, de los diferentes objetos, etc. Ahora, terminar y disfrutar de Ys está al alcance de todo el mundo. Sobre el argumento del juego, éste está muy cuidado, y versa sobre el pueblo mítico de Ys, el cual está bajo una amenaza y deben recuperarse unos libros sagrados que protejen al pueblo del mal, y que están en manos de los demonios. A todo ello hay que sumarle unos misteriosos robos de objetos de plata que se han cometido en Ys y en las aldeas cercanas, todo puede guardar una estrecha relación... Alternativamente se irán sucediendo también sucesivas situaciones e historias complementarias que ayudan ha enriquecer el resultado global y que nos harán estar siempre pendientes de lo que ocurra en el reino de Ys. No os quiero desvelar nada más, siempre es mejor que lo hagáis por vosotros mismos. Yo solamente os lo puedo recomendar, se trata sin duda de una buena adquisición.

J.M.Gutiérrez









# Match Maniac

## ABYSS lanza un nuevo juego de habilidad y rapidez

Casa: ABYSS, 1996
Formato: Disco 2DD
Música: MSX Music/Audio
Tipo: Habilidad
Sistema: MSX2
Precio: 1.900

Match Maniac es el nuevo juego desarrollado por ABYSS.

La temática del juego es muy simple: tu debes terminar con todas las piedras que aparecen en la pantalla en un tiempo límite. Las piedras desaparecen por pares y deben contener el mismo dibujo (un zapato con un zapato, un corazón con otro corazón...).

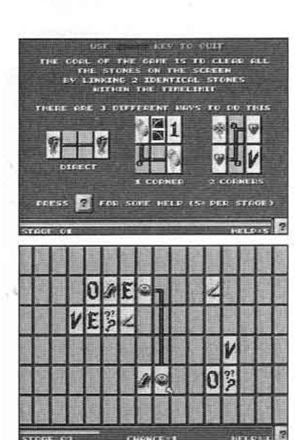
Para deshacerte de las piedras debes conectarlas entre sí con la condición de que se unan con un máximo de dos esquinas entre ellas, y sin importar la distancia a la que se encuentren. Aunque parezca difícil de entender es muy fácil una vez que juegues una primera partida.



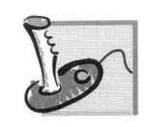
Tienes un máximo de 3 vidas, una vez termines, debes empezar. Aunque no te preocupes, ya que a pesar de contar con 40 fases diferentes puedes seleccionar por empezar en las fases 1, 10, 20 ó 30. El tiempo límite para finalizar la fase dependerá del grado de la fase. Además tienes unas ayudas por si te quedas "bloqueado" mentalmente y no ves ninguna posibilidad.

En definitiva, es un juego pensado para los que le gusten pensar bastante, como en el Ingenio 3. Por lo tanto habrá diversidad de opiniones repecto al juego.

Angel Tarela




Arriba, pantalla explicativa del juego con los modos diferentes para unir las piedras. Abajo, un instante del juego.

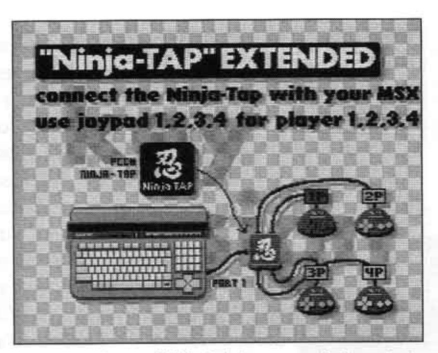


# Magical Labyrinth

## Un nuevo y divertido juego japonés para cuatro jugadores

Casa: Gigamix, 1995
Formato: Disco 2DD
Música: MSX Music
Tipo: Habilidad
Sistema: MSX2




Pantalla de presentación del juego, y esquema de conexión de hasta 4 joypads con el Ninja-Pad, lo que permite jugar hasta cuatro jugadores al mismo tiempo.

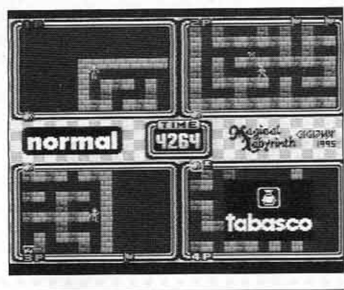
En Japón se sigue sacando soft para el MSX, por lo menos a nivel de pequeños clubs como pasa aquí en Europa. Esta es sin duda una gran noticia, saber que allí todavía hay usuarios que se resisten a abandonar el MSX, y lo que es más importante: que siguen trabajando con él. Esto es realmente meritorio, que en un país como Japón, en donde el videojuego tiene un peso realmente específico y cuya gran mayoría de usuarios intenta conseguir y disfrutar de las maravillas a su alcance (consolas de gran calidad, con juegos de verdad espectaculares)... pues eso, que parece mentira que todavía existan usuarios dispuestos a seguir con su ordenador. Esto es, sin duda, una prueba más de que el MSX es diferente, que el usuario de este ordenador siente algo especial por estas máquinas; es algo que creo no llegaremos a comprender del todo. ¿Por qué seguimos con este ordenador? ¿Qué es lo que nos impactó tanto?... Bueno dejaré estas cuestiones filosóficas para otra ocasión y me centraré ya en el juego.

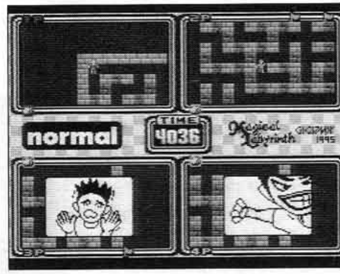
Magical Labyrinth es un juego de habilidad y competición, en el que pueden participar hasta un total de 4 jugadores, y por eso resulta muy divertido.

Nada mas cargar el juego, nos aparecerá la pantalla de presentación, con un logo muy chulo del título del juego y un fondo que simula un mural egipcio, todo ello acompañado con una melodía en FM, sencilla pero muy acorde.

En perfecto inglés, nos podemos encontrar 3 opciones: 1. Comienzo del juego, 2. Opciones y 3. Manual. En la tercera opción, y mediante unos detallados gráficos, se nos indica la disposición de control para los cuatro posibles jugadores. Por cierto, el juego soporta la conexión de un periférico llamado Ninja-Tap, que se conecta a un puerto del joystick y dispone de 4 salidas para 4 posibles joystick. Me pregunto cuántos juegos existen en Japón que utilicen este periférico, los cuales no hemos visto por aquí, no van ha fabricar algo para 4 o 5 juegos solamente... Bien, en la segunda opción, podemos configurar varios detalles de M.Labyrinth. Podemos variar la velocidad (5 niveles), la dificultad (3 niveles), elegir modo entrelazado para la pantalla (no afecta al juego en sí) y tambien podemos escuchar los efectos sonoros y las músicas.

Si escogemos la opción de jugar, accederemos a un menú en el cual seleccionaremos el número de jugadores. Una vez hecho esto, comenzaremos a jugar. Así, veremos que la pantalla se encuentra dividida en cuatro secciones, una para cada jugador, en donde controlamos a un pequeño personaje, cuya misión es la de recolectar unas banderas asignadas según color, moviéndose por un laberinto repleto de bifurcaciones y pasajes sin salida. Como he dicho antes, este es un juego de competición, y debemos buscar las banderas antes que nuestros competidores, ya sean humanos o máquinas (el ordenador también puede competir). Para ayudarnos en nuestra tarea, irán apareciendo unos cofres que ofrecen una serie de objetos de singular uso; palas para hacer trampas a los otros participantes, petardos que les harán perder tiempo, tabasco para adquirir fuerza y dejar fuera de combate al que se ponga por medio, lápices para hacer marcas en el laberinto... aunque lo más importante son las bombas, ya que con ellas podremos derribar una porción de muro y acceder a nuevas partes del laberinto. A todo esto, contamos con un mapa, que al seleccionarlo nos indica la posición de nuestras banderas.




Diferentes momentos del juego, en los que se puede observar algunas de las viñetas animadas que forman parte del juego.

Lo mejor del juego son, sin duda, las animaciones que aparecen al seleccionar los objetos, están muy bien realizadas y son bastante cómicas. Es, sin duda, el "punto" que saben poner los japos a sus juegos, por eso siempre serán diferentes. En cuanto a las cuestiones técnicas, el juego no es ningún alarde, los gráficos de los laberintos son muy simples, y el scroll algo brusco, igual ocurre con el color, lo justo ,lo justo... Pero... ¿qué tiene a su favor? Pues nada más y nada menos que una tremenda adicción y jugabilidad, eso sí, siempre que se junten 2 ó 3 amigos para jugar, ya que el ordenador es algo torpe.

En fin, espero que podamos ver más producciones orientales por aquí, y que este Magical Labyrinth sea sólo el principio.

J.M.Gutiérrez



# Battle Mission II

## Desde Japón nos llega este juego de acción

Casa: Sequence
Formato: Disco 2DD
Música: FM y PSG
Sistema: MSX2

Sequence acaba de sacar Battle Mission II, un juego de habilidad al estilo Operation Wolf, El Equipo A... ¿os acordáis, verdad? Tras contarnos la historia y decirnos un mensaje hablado, en japonés, nos introducimos en el menú del juego. Este juego funciona con ratón únicamente, un inconveniente para muchos.

El menú de selección no puede ser mas simple, tan sólo un texto en blanco con fondo negro donde elegiremos la opción deseada: modo fácil, modo difícil, modo fácil y alta velocidad... La verdad es que este menú le da al juego un aspecto muy pobre. No estiendo cómo pudieron dejarlo así.

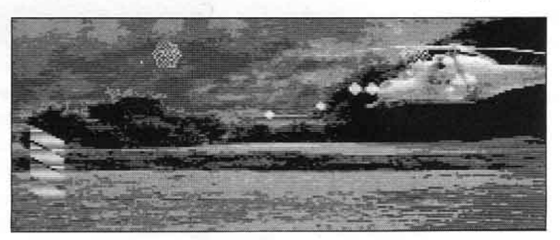
Tras selecionar alguno de estos modos comenzamos a jugar tras unos segundos de carga. La pantalla del juego consta de dos partes, una inferior y otra superior. En la superior transcurre el juego, mientras que en la inferior tendríamos los supuestos puntos y el tiempo o fase, aunque en realidad estos paneles parece que no funcionan, ya que aparecen en negro siempre, y tan sólo nos darán la puntuación una vez finalizado el juego.

En cuanto a los gráficos del juego, estos son digitalizados y pasados a screen 5 por lo que todos los movimientos de los personajes son bastante reales, desde disparar con una pistola, lanzar granadas, andar, agacharse... Además de estos personajes aparecen helicópteros y tanquetas en la primera fase.

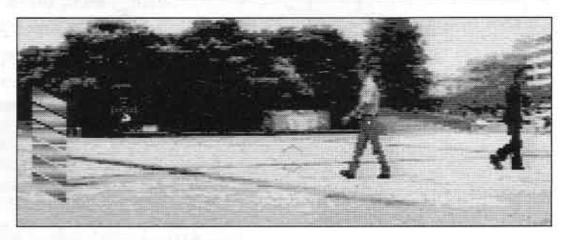
En cada fase además de cambiar el decorado, cambian algunos personajes, por lo el juego que no se hace tan monótono.

El juego consta tan sólo de 3 fases, un poco corto, la verdad, y se puede llegar a terminar en un cuarto de hora, ya que no tiene mayor dificultad. Al terminar el juego te darán la puntuación con un simple "congratulations". El programa ha sido desarrollado por S. Minehiro (videocámara y graficos), T. I. Sutelus, Kiyou-kaien y Panic-Tricky que eran los personajes digitalizados que hacían de terroristas. K. Minehiro estaba al mando del aspecto musical. En defimitiva, es un juego al que le faltan algunos detalles muy importantes, como la puntuación, un menú decente, y un desarrollo más largo.

Angel Tarela







# Project Banshee

## The New Image está finalizando un nuevo juego

Casa: T.N.I., 1996
Formato: Disco 2DD
Música: MSX Music
Tipo: Arcade
versión DEMO
Sistema: MSX2
Graphics 9000

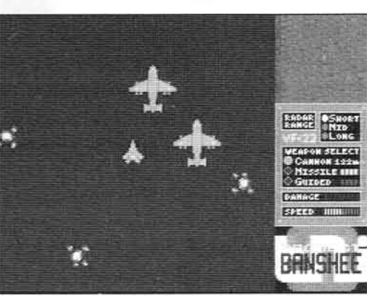
Project Banshee es uno de los últimos lanzamientos de T.N.I. (The New Image). Los gráficos corren a cargo de Patriek, mientras que de la programación se encarga Blackbird. El juego está programado para funcionar en los MSX2, aunque también parece que se está creando una versión para el Graphics 9000. Últimamente la mayoría de los nuevos juegos salen para MSX2 y muy pocos para MSX Turbo R, ya que el MSX2 es uno de los modelos que posee cualquier MSXero, por lo que venderán muchas más copias que si lo hicieran para Turbo R. La versión aquí comentada es una demo. Como podréis ver por las fotos, nosotros somos los pilotos de una nave que manejamos por toda la pantalla con ayuda de un radar, situado en la zona superior derecha.

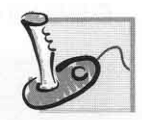
Como de momento he visto la demo, aún le faltan muchos detalles a este juego. La nave que manejamos nosotros, también deja mucho que desear, así como los demás gráficos que son demasiado simples.

Una vez finalizado totalmente el juego, con los nuevos cambios, enemigos, músicas... estoy seguro que será un buen juego.

De momento esperaremos a que lo finalizen pronto, para poder comentároslo en esta misma sección.

Angel Tarela





# Deceptor

## Atomic prepara un nuevo juego

Atomic es otro de los grupos que presentan la promo de lo que será Deceptor.

Tras la pantalla de presentación con el logo de Atomic y el título de Deceptor, pasamos al área de selección. En esta pantalla elegimos nuestra nave (hasta 4 modelos diferentes), y la nave del segundo jugador, ya que podemos jugar simultáneamente con dos jugadores, una opción que hace todavía más interesante el juego.

Una vez elegidas nuestras naves podemos optar por la opción "GAME" o "BATTLE", aunque esta última no está disponible en la demo. De todos modos, la opción "BATTLE" parece ser un modo de competición entre dos jugadores.

Una vez elegido todo cargamos la primera fase. Nada más cargar se nos explicará cual es la misión del juego y algunas características. Cada fase es una nueva misión, por lo tanto veremos nuevos gráficos y enemigos. Los gráficos de la demo están muy bien logrados, así como el movimiento de los mismos. Además tenemos gran variedad de enemigos.

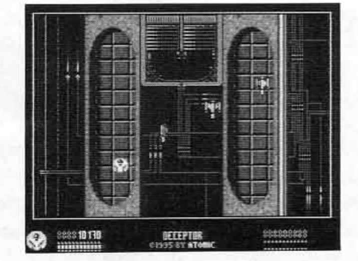
Una nota importante a destacar es que cuando juegan dos jugadores nuestros disparos afectan al segundo jugador, con lo que debemos tener más cuidado para no causar males a nuestro compañero.

El juego en sí, se trata de esquivar a los enemigos de la pantalla y destruír los enemigos finales que nos vamos encontrando. Pulsando F1, F2 y F3 podremos pausar el juego, cambiar de nivel tecleando el password, o cambiar la configuración del juego. Nosotros nos movemos por toda la pantalla, sin poder pasar de ella, eso quiere decir que no existe scroll, por lo que se consigue una mayor rapidez en todos los movimientos. Sin duda alguna pienso que Deceptor se convertirá en un juego con éxito.

Angel Tarela

Casa: Atomic, 1995
Formato: Disco 2DD
Música: MSX Music
Tipo: Arcade
versión DEMO
Sistema: MSX2







# Jungle Symphonies

## La mejor producción musical para el MoonSound

En el corto espacio que nos queda, vamos a comentar nuevamente una demo de este grupo holandés. Compjoetania tiene en su haber otras demos musicales, como Noise Disk que comentamos en este mismo número, pero sin duda, su último trabajo está muy trabajado. Se trata de un disco, con su correspondiente etiqueta en color, específico para los usuarios del Moonsound. El disco se presentó en la reunión de Tilburg. Programado en Basic y código máquina incluye algunos efectos en la introducción y en el final que nunca habíamos visto antes.

La pantalla de presentación es una imagen JPEG del juego "Lands of Lore" de PC convertida al formato MSX con su Screen Converter de dominio público. Podemos seleccionar un total de 22 músicas Wave, siendo "Children" una de las mejores. Otros títulos que nos encontraremos son "Lion King", "Bel Air", "Ys Battle", "Fur Elise", "Cry Sister", ... Además podemos variar la velocidad de la música, los Hz., escuchar las músicas por orden aleatorio, ...

La música del final destaca además por ser "cantada". Por si esto no fuera suficiente, en el disco se incluyen además otras 20 músicas FM, muchas de ellas todavía sin terminar, para cargar con el Moonblaster, e incluso una versión Wave de la banda musical de McGyver que no se encuentra incluída en la demo por no estar totalmente terminada. La calidad de la mayoría de las músicas es excepcional, y esperamos que Compjoetania aún nos sorprenda con una nueva demo de este estilo.

Jesús Tarela

Casa: Compjoetania, 1996
Formato: Disco 2DD
Música: MoonSound
Tipo: Musical
Sistema: MSX2





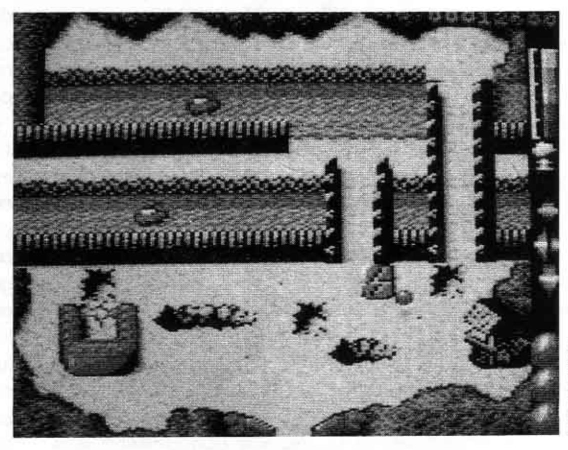




# LAS DOS CARAS DE LA MONEDA

## Macadam Bumper (ERE Informatique.1987)
## Score 3020 (Topo Soft.1989)

**He de reconocerlo, soy un nostálgico, sólo han pasado unos meses sin escribir sobre el MSX-1 y ya lo echo en falta. Creo que las raíces de nuestro primer MSX están muy bien ancladas en la gran mayoría de los usuarios, y no es fácil olvidar un ordenador que tan buenos momentos nos ha hecho pasar (y los que aún quedan).**


SCORE 3020

Principalmente por estas razones, he estado planteándome la cuestión de volver a dedicar una sección en nuestra revista al MSX-1, y al final, ya sea por añoranza, o por que me había habituado a la presencia del MSX-1 en la revista, aquí me veo de nuevo escribiendo para la primera generación del MSX.

Como véis, he querido seguir llamando esta nueva sección "Mundo MSX", ya que me parece un título idóneo, y no veo razón para cambiarlo. El contenido de esta sección va a ser bastante variado. Tengo en mente una serie de apartados que irán apareciendo en la sección, y que serán principalmente de tres tipos. Aquí tenéis el primero de ellos "Las dos caras de la moneda", apartado en el que me dispongo a analizar dos juegos de un mismo tipo, pero de una calidad contrastada. Seguid leyendo y ya veréis a lo que me refiero.

**"Las dos caras de la moneda"**

No es que abunden precisamente los juegos de pinball en el MSX, y he creído oportuno empezar esta sección sobre un tipo de juegos que no ha sido apenas desarrollado en el MSX, en comparación con arcades, videoaventuras y demás. Sin lugar a duda, la mayoría que haya tenido un MSX-1 habrá visto o leído algo sobre estos juegos.

**Score 3020** fue un título más de la extensa producción que Topo produjo para el MSX. La verdad es que cuando compré el juego, me había hecho una serie de ilusiones por el original planteamiento del juego; había leído que era una mezcla de pinball y arcade y eso llamó mi atención. Mientras cargaba el juego leía la historia del mismo, y ésta contaba que una computadora se había sublevado y había tomado el control de la ciudad, y la única manera de vencerla era retándola a una partida de pinball, por lo que un conocido jugador aceptó el reto de luchar contra la computadora y devolver la ciudad a la normalidad. Un argumento también original, pensé. Un sonido, se carga un bloque y aparece una buena pantalla de presentación, realizada dignamente a nivel gráfico y con un buen uso del color, todo esto me hacía pensar de que había realizado una buena adquisición. Nada más lejos de la realidad. Una vez cargado el juego, y tras escuchar la obligada melodía de Gominolas, comencé a jugar, o al menos a intentarlo. La verdad es que el juego tenía un buen planteamiento, y a pesar del transfer, a nivel gráfico estaba cuidado, al igual que el colorido. El objetivo era conducir una bola a través de una serie de pantallas pobladas de artefactos bélicos de todo tipo, como morteros, tanques, aviones, ametralladoras, etc, que harían todo lo posible para minar la energía de nuestra bola y destruirla. Como digo, el planteamiento daba base a que podría ser un buen juego, pero la cosa acaba cuando intentas controlar la bola con los flippers y realizar jugadas.




Una vez la bola está en movimiento, el jugador pasa a ser un mero espectador que va viendo como la bola pasa de una pantalla a otra, destruye un tanque, rebota... pero poco puede hacer para intervenir en el juego, un juego realizado sólo con caracteres, incluida la bola, por lo que el movimiento y fluidez del juego están totalmente negados, cosa que afecta directamente al jugador que ve que poco puede hacer para intervenir en la partida, hecho que afecta directamente en los dos puntos más importantes de un juego: la adicción y la jugabilidad; y éste es un hecho extraño, ya que se cuidó de que el juego tuviese unos buenos gráficos, un buen color... Técnicamente era un buen juego, pero se descuidó lo más importante, cosa que tuvieron bien en cuenta los programadores de ERE Informatique al concebir el **Macadam Bumper**, un juego bastante correcto a todos los niveles.

Para empezar, ofrece la posibilidad de cuatro jugadores, como en los viejos flippers y toda la acción se desarrolla en una pantalla única, que bien puede ser la creada originalmente para el juego, u otra que se haya construido con el completo editor que incluye el juego y que abre un abanico de posibilidades. Gráficamente no está tan cargado como el Score 3020, pero sus gráficos son más estilizados, aprovechando a tope las ventajas del MSX. Naturalmente, el color hace acto de presencia y ayuda a adornar el juego, pero todo esto no hubiera servido para nada si no se hubiera cuidado una cosa: la jugabilidad. En Macadam Bumper se puede parar la bola con el flipper, hacer jugadas, tumbar fichas, sumar puntos y todas esas cosas que se suelen hacer en un flipper. Y es que el secreto o la diferencia entre un juego y otro tiene un nombre propio: el sprite, esa cosa que desconoce el Spectrum y que el transfer haga parecer al MSX que es el ordenador de Sinclair.

Esta es la primera entrega de uno de los apartados de la sección, espero que os guste la idea, en sucesivos números irán apareciendo los demás apartados, que creo también son interesantes y tienen algo que decir. Creo que no está nada mal para empezar y que espero seguir esta línea en la sección.

Hasta el próximo número.

# MSX AUDIO FM EMULATION ON MOONSOUND

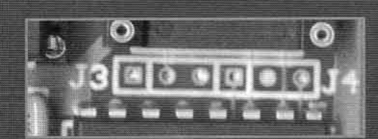
### WHICH MEAN J1, J2, J3 AND J4 JUMPERS?

All Jumpers have been preset! Do NOT insert your own jumpers unless you "REMEMBER" to cut the preset connection which are on the bottom side of the PCB between 2 of the 3 connections of each 'jumper'.

It's written on the PCB which functions belongs to which Jumpers.

| | 1-2 | 2-3 | |
|---|---|---|---|
| J1 | Emu | NoEmu | MSX AUDIO FM EMULATION ON / OFF |
| J2 | 512k | 128k | Select between 128KByte and 512KByte SRAM chip mode. |
| J3 | 128k | 512k | Select between 128KByte and 512KByte SRAM chip. (Primary) |
| J4 | 128k | 512k | Select between 128KByte and 512KByte SRAM chip. (Secondary) |




On left you can see a J1 jumper, ... on MoonSound.

### IF YOU WANT TO EMULATE MSX AUDIO FM

CUT the preset connection between 2 and 3 of jumper J1.

Make a connection between 1 and 2 of jumper J1.

The MoonSound have been preset for using 128KByte SRAM chips. You can connect up to 8 of those and get 2MByte. But this will be a mess which I won't recommend.

### UPGRADE TO 2 X 128KBYTE SRAM CHIPS

Do not change J2,3,4!

Insert a 128KByte sram chip in the SECONDARY SRAM position.

### UPGRADE TO 1 X 512KBYTE SRAM (INSTEAD OF THE 128KBYTE SRAM)

CUT J2 pin 2-3

CUT J3 pin 1-2

CONNECT J2 pin 1-2

CONNECT J3 pin 2-3

### UPGRADE TO 2 X 512KBYTE SRAM

Same as 1 x 512KByte sram. (But with 512KByte SRAM in both the 2 sockets)

Pin 1 of the jumpers is the one pointing DOWN towards the SLOT PORT! It can be seen with a square around it. (pin 2 and 3 are inside another square)

✍ **Henrik Gilvad**




# Z380

### GENERAL DESCRIPTION.

Zilog's new Z380™ Microprocessor Unit (MPU) is an integraled high-peformance microprocessor designed to give the end-user a poweful and cost-effective solution to application requirements. The Z380 MPU incorporates advanced architectural features that allow fast and efficient throughput and increased memory addressing capabilities while maintaining Z80® CPU and Z180® MPU object-code compatibility. The Z380 offers a continuing growlh path for present Z80 or Z180 based designs and serves as a high-peformance microprocessor for new designs. Central to the Z380 MPU is an enhanced version of the Z80 CPU. The Z80 CPU instruction set has been retained, meaning that the Z380 microprocessor is completely binary-code compatible with present Z80 and Z180 code.

The Z380 MPU expands the basic 64 Kbyte Z80 and Z180 address space to a full 4 Gbyte (32-bit) address space. This address space is linear and completely accessible to the user program. The I/O address space is similarly expanded to a full 4 Gbyte (32-bit) range and 16-bit I/O, both simple and block move are added.

Some features that have traditionally been handled by external peripheral devices have been incorporated in the design of the Z380 microprocessor. The on-chip peripherals reduce system chip count and reduce interconnection on the external bus. The Z380 MPU contains a refresh controller for DRAMs that employs a / CAS-before-/RAS refresh cycle at a programmable rate and burst size.

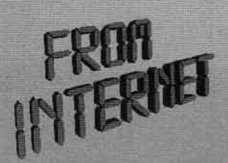
Up to six programmable memory chip selects are available, along with programmable wait-state generators for each chip select address range. These chip select signals are capable of covering the top 16 Mbytes (00000000H-00FFFFFFH) of the memory address space.

The Z380 MPU provides very flexible bus interface timing, with separate control signals and timing for memory and I/O. The memory bus control signals provide timing references suitable for direct interface to DRAM, SRAM, EPROM or ROM. Full control of the memory bus timing is possible because the /WAIT signal is sampled three times during a memory transaction, allowing complete user control of edge-to-edge timing between the reference signals provided by the Z380 MPU. The I/O bus control signals conform to Z80 or Z8500 bus signal protocols, allowing direct interface to members of the Z80 family of peripherals, or the Z8500 series of peripherals.

### FEATURES:

- Static CMOS Design with Low Power Standby Mode Option.
- 32-Bit Internal Data Paths and ALU.
- Up to Four External Interrupt Inputs.
- DC to 18 MHz Operating Frequency with Direct Input Clock or Crystal Option.
- DC to 10 MHz Operating Frequency at 3.3V* (*preliminary specification).
- Enhanced Instruction Set that Maintains Object-Code Compatibility with Z80 and Z180 Microprocessors.
- 16-Bit (64K) or 32-Bit (4G) Linear Address Space.
- 16-Bit Data Bus with Dynamic Sizing.
- Two Clock (40 Mbyte/sec) Memory Bus.
- Two Clock Cycle Instruction Execution Minimum.
- Programmable I/O Bus Protocolos and Clock Rates.
- I/O Bus Control Signals to Support Z80® and Z8500 Protocols.
- Four Banks of On-Chip Register Files.
- Enhanced Interrupt Capabilities, Including 16-bit Vector.
- Undefined Opcode Trap for Z380 Instruction Set.
- On-Chip I/O Functions:
    - Six Memory Chip Selects with Programmable Waits.
    - Programmable I/O Waits.
    - DRAM Refresh Controller.
- 100-Pin QFP Package.

✍ **Zilog Master Selection Guide**




# MEMMAN 2.4

## (PART ONE)

This text contains an explanation about the functions and the use of MemMan. For further information about the internals we point you to the file MM24SPEC.TXT that is also a part of the MemMan-package. That file is overfull with information that is valueable to programmers. For ordinary users it is not very usefull.

### MST'S MEMMAN 2, THE MSX MEMORY MANAGER

In the beginning of 1990 MSX Computer Magazine gathered together the best MSX programmers of the Netherlands with the intention to revive the MSX world. De group of programmers got acquainted and ideas were exchanged. It turned out that there was a need for an MSX Memory Manager, a program that administers the memory of an MSX.

Two targets were aimed at with the Memory Manager:

1) The searching for and using of memory becomes simpler. The searching is done by MemMan while the using of the memory is made independent of the configuration as much as possible:"Old" expansions, one, two or more mappers, MemMan can handle it all.

2) It becomes possible to have more than one program loaded at the same time without conflicts. Think of RAMdisks, printerbuffers and other background programs.

The first target is reached with version 1of MemMan -introduced on 9 september 1990. Now the second target is reached as well. MemMan version 2 can load more than program "somewhere" in the memory and have them working without the problem of interference. On other computers this technique was already known. Such programs are called TSR's overthere, and here as well: Terminate and Stay Resident programs.

Hopefully even more programs will start using MemMan and other programs will be adapted for MemMan. A direct advantage is that the program will be able to work to work with 64 kB modules and even multiple mappers directly, something most existing programs do not do or do not right.

MemMan version 2 will be sent into the world as Public Domain, just like the first verion. That means that everybody may use MemMan freely. It is even permitted to sell MemMan as a part of a commercial package. Only in this way the program can become an extension of the MSX-standard. Two packages will be released. The first one is for users of MemMan. This package will contain MemMan and some tools for the TSR's. The second package contains development tools for and technical documentation about programming TSR's. This last package is not Public Domain.

The following people worked on and thougth about MemMan: Ramon van der Winkel, Ries Vriend, Robbert Wethmar, Paul te Bokkel, Markus The, and some others who helped MemMan to become what it is with their constructive criticism.

### THE FILES

**MEMMAN.COM** This file contains MemMan itself, one can load it by typing MEMMAN at the DOS prompt. Internally this file is the same as MEMMAN.BIN, only the way of loading is different.

**MEMMAN.BIN** This file contains MemMan itself, one can load it by typing BLOAD"MEMMAN.BIN",R in BASIC. Internally this file is the same as MEMMAN.COM, only the way of loading is different.

**TL.COM** The TSR Loader. With TL TSR's can be loaded into memory from DOS. From BASIC they can be loaded with CMD TL.

**TV.COM** The TSR Viewer. With TV one can get a list of the TSR's that are present in the memory with their full names (TSR ID's) on screen. From BASIC, this can be done with CMD TV. The TSR ID's are neccessary, amongst others to remove a TSR using TK.

**TK.COM** The TSR Killer. With TK TSR's can be removed from the memory from DOS. From BASIC, TSR's can be removed with CMD TK. One can find the name needed to kill the TSR using TV.

**CFGMMAN.COM** The configurating program for MemMan. With CFGMMAN one can configurate MEMMAN.COM and MEMMAN.BIN from DOS. E.g. it is possible to have command executed after loading automaticly.

**MM24SPEC.TXT** The specifications of MemMan 2.4, information for programmers. Only the part with the changes in the latest version may be interesting to users.

**MM24INTR.TXT** An introduction to MemMan 2.4, for those who use MemMan or want to use MemMan applications. This file contains all neccessary information, but nothing about how MemMan works internally.

**TV.BAS** An example of the use of the built-in TSR-commands in BASIC. Not an essential part of MemMan.

**BK.COM** The filecopier that uses MemMan, not an essential part of MemMan.

**BK-MAN.TXT** The Manual of BK.COM, not an essential part of MemMan.

Others Furthermore some example TSR's (CAPS.TSR and COLOR.TSR) are delivered with MemMan. They are intended as illustration and example and do not form an essential part of MemMan.

### CONFIGURATING MEMMAN

MemMan comes in two version: a .BIN and a.COM file. It will be clear that the .BIN version is loaded from BASIC with a BLOAD"MEMMAN.BIN",R intruction, while the .COM can be started from DOS by simply typing MEMMAN. Both version return to BASIC - by a so called "warm boot'- after loading. If the .COM version is started from DOS a command line can be given as an argument. Such a command line contains commands that are executed as if they were typed. A Return can be represented with the "@" sign. There can be several "@" signs in the command line causing several commands to be executed in sequence.

Example:

A>MEMMAN _SYSTEM@TL CAPS@

After starting MemMan there will be a return to MSXDOS and the TSR CAPS will be loaded

Using CFGMMAN it is possible to give some installation options and a default command line. CFGMMAN can configure both the .COM and the .BIN version. Regarding TSR's the following installation options can be changed:

- **Default command line**

This is where the default command line can be entered. This command line is executed after MemMan is installed. The default command line is allways executed after loading the .BIN version. The default command line is not executed if MemMan is loaded from DOS with a command line as an argument. After error messages from MemMan no command line is executed.

- **Heap size**

Some TSR's need additional memory in page 3, which they normally do not have access to. The heap is a piece of memory in page 3 that is accessible to TSR's. When a TSR reports that the heap size available is too small this value should be increased. In most cases adding 100 bytes to the heap will fix the problem. If a TSR needs more heap space the manual should state this.

Each change of the heap size is only effective after loading MemMan again.

- **Maximum number of TSR's**

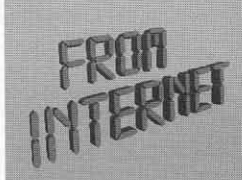
The number of TSR's that can be loaded by MemMan is limited. If the TSR Loader (TL) gives the message `TSR Table Full' this value should be increased.

- **Recursion depth**

When TSR's call eachother or themselves too often the system will hang at some point in time. One can prevent these problems by increasing the recursion depth. TSR's that call themselves should mention this - with the required recursion depth - in the manual.

### INTALLING MEMMAN

To load MemMan from MSX-DOS it is sufficient to type `MEMMAN" at the the `>'-prompt. From BASIC the BLOAD"MEMMAN.BIN",R instruction should be executed. After installing MemMan BASIC is started in both cases and the default command line is executed , as given with the configuration program CFGMMAN. De default command line is not executed if MemMan is started from DOS with with another command line as its argument.




Version 2 of MemMan occupies not only a piece of the BASIC-memory but also a 16 kB segment. this keeps the memory available in BASIC and MSXDOS as big as possible. The space that is left over in the 16kB segment is used for TSR's if possible. The amount of BASIC memory that MemMan uses can be influenced by using the CFGMMAN configuration program.

When MemMan is installed under DOS2, all segments - except the one that MemMan needs itself - remain available for DOS2. Therefore it is just possible to install MemMan firtst and than a DOS2 RAMdisk.

Before installing itself in the memory MemMan will check whether a version of MemMan is already present. In that case the info-lines appear, completed with a messages that MemMan is already installed. Nothing else happens. The command line is executed normally.

## *INSTALLING MEMMAN AUTOMATICLY*

Like any other program MemMan can be put in AUTOEXEC.BAS or .BAT. There is just one `problem': Installing MemMan causes a "warm boot" that puts the computer in BASIC. This stops the execution of AUTOEXEC. Fortunately there is an easy and sufficient solution to this problem.

The trick is that CFGMMAN makes it possible to give MemMan a command line. This command line is executed immediately after MemMan is installed. The first command in the command must therefore be an MSX BASIC commmand.

Those who work under DOS, will in general install MemMan from AUTOEXEC.BAT by executing MEMMAN.COM. When other programs need to be installed - like a series of TSR's - , The command line must look like:

CALL SYSTEM@GOON@

In this line the @-signs represent Return, and GOON is the name of a batch file that will be executed after MemMan is installed. GOON.BAT can than contain the following commands to be executed. When e.g. the intention is the start TED with a printerbuffer of 48 kB:

```
TL PB
PRINT /i48
TED
```

Of course this does require the files TL.COM, PB.TSR, PRINT.COM and TED.COM to be present on the disk.

Those who work under Basic, will often want to install some TSR's after the installation of MemMan. In this case this can be done by having a second BASIC program executed after MemMan using the following command line:

```
RUN "GOON.BAS"@
```

While GOON.BAS can look like:

```
10 CMD TL ("TRACER",t)
20 CMD TL ("PB",t)
30 NEW
```

To load e.g. the TSR's TRACER.TSR and PB.TSR automaticly after which BASIC programs can be written. Of course it is also possible to load some other TSR's in line 30 and following, to start a program or to ask the user which TSR's should be loaded and not... Those who are only interested in few TSR's can of course do without a GOON.BAT or a GOON.BAS. Loading TSR's from command line of MemMan is no problem at all.

_SYSTEM@TL PB@TED@

The command line above returns to DOS after loading MemMan, loads the printerbuffer and starts the word processor TED. This needs TL.COM, but it can easily be done without:

CMD TL("PB",T)@_SYSTEM@TED@

Now Pb is loaded from BASIC using MemMan's CMD commands. That is a little bit faster because TL.COM need not be loaded first.

## *TERMINATE AND STAY RESIDENT PROGRAMS*

Normally a program will not stay in the memory after execution. Programs that do stay are referred to with the abbrevation TSR:

- Terminate and Stay Resident. Examples of such programs are printerbuffers and RAMdisks. But one can think other applications as well, like a calculator or a calendar that can be activated with a single keypress.
- In the past TSR's for MSX have been quite rare. The problem was that the memory the TSR uses can be used by other programs as well.
- There are no possibilities in a standard MSX machine to reseve a piece of memory for a TSR. This problam is eliminated by MemMan.
- MemMan administers the memory and prevents memory conflicts.
- Thanks to MemMan it is possible to have more than one TSR in the memory at the same time, where each TSR can be up to 16 kB in size.
- On a standard MSX loading more than one TSR is cumbersome and only possible if the TSR is not too big. With the introduction of MemMan the MSX gets better TSR features than the commonly esteemed PC.
- Moreover they are not inferior to the `Desktop Accesoires' that are used on the Macintosh and the Atari ST.
- Two simple example TSR's are delivered with MemMan. They don't do anything usefull by they demonstrate the potentials of Terminate and Stay Resident programs. The examples are CAPS.TSR and COLOR.TSR. The first makes the Caps indicator blink, while the latter causes the Basic command CMD COLOR to swap the fore- and background color. In the future more and more TSR's will appear with possibilities MSX users could only dream of untill recently.

## *LOADING TSR'S*

TSR programs can be recognized by the extension of the filename; they end on .TSR. These files contain not only program code but also all the information neccessary to install the TSR in the memory.

To load e.g. the demonstration TSR `CAPS' - that does nothing but making the Caps indicator blink - , one must type the following under MSX-DOS:

- **TL CAPS**

Several TSR-filespecifications can be given sequentially. If MSX-DOS2 is used, the subdirectory from where the TSR must be loaded can be given as well. For instance using the following command one can load the TSR `CAPS' and all TSR's with a name starting with `DEMO'.

- **TL CAPS DEMO***

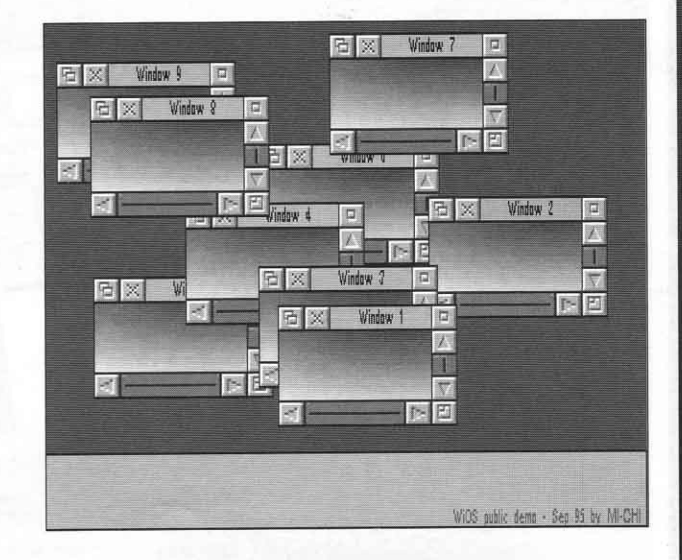
`TL' means `TSR-Load', it is the program that load TSR's and places them in the memory. Under BASIC there is also a version of TSR-Load available, see the chapter on `MemMan BASIC-statements'.

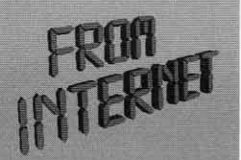
As soon TL has installed the TSR in the memory, the program shall become active. In the example above that means that the Caps indicator will start to blink and that each keypress will switch the casseterelais.

TL is a smart program. As long as there is space left in the MemMan segment TSR's will be placed there. Only if it is really neccessary, a new segment will be used. E.g. when an exceptionally big TSR program must be loaded. When after that a smaller one is loaded TL will first check all existing MemMan segments to see if there is space somewhere. The order in which the TSR are loaded, will therefore have no influence on the amount of memory used.

Under MSX-DOS2 TL will use the environment item `TL' to find out where the TSR's are. Harddisk owner only need to put `SET TL=A:\TSRS' in their AUTOEXEC.BAT and all TSR's in de subdirectory A:\TSRS are allways reachable for TL. Supplying the path is than no longer neccessary.

**Arnold Metselaar**






# WIOS

## GENERAL INFORMATION

### WHAT IS WIOS?

For programmers of applications, the problem was not the program itself but adding a User Interface to it. Since there are no common Graphical User Interfaces (GUIs) on the MSX, all programs have their own "style", sometimes good, but often worse. WiOS will change that, as it offers a lot of complex routines that makes programming applications much easier. The programmer does not have to look for graphics and memory any more, but for the real program.

WiOS also offers multitasking.

### APPLICATIONS

WiOS allows your program to use 2 memory pages: at 4000h-7FFFh for the "Event-Handler" and the "main"-program, and at 8000h-0BFFFh for either code or data. Programs may switch them freely and use as much memory as there are in your slots.

### MEMORY MANAGEMENT

WiOS has an easy-to-use memory interface. Programs just tell WiOS how much memory they need, and they will get it (if your computer has enough). WiOS can handle up to 48 Megabytes of memory.

### GUI

WiOS offers many powerful icon- and text-functions, for which you would have to spend a lot of time to make them, ever and ever again for every program. With WiOS, ALL programs may use them, so applications get a common look.

### DISK MANAGEMENT

WiOS offers special drive names for Floppydisk Drives, Harddisks and CD-Roms with all functions for the first two and the most important for CD-Rom. Programs may read files from CDs as if it was a normal diskette or harddisk.

### WHAT DO I NEED FOR RUNNING WIOS?

You need a GFX9000 and a DOS 2 based computer, preferably MSX turbo R. WiOS needs 128K to startup, so you should have a little more to run programs.

## SPECIFICATIONS

Before WiOS starts up, it checks all available memory in all slots. You can insert two 4-slot-expanders and put 4MB mappers in each. And if you're fascinated hardware-freak, you can even upgrade your internal slot structure and put lots of memory in it. Anyway, WiOS checks that and uses up to 48 Megabytes. To access them, you simply ask WiOS how much there is free and what you need. To enable them, just tell WiOS in which page you need it, either 4000h-7FFFh or 8000h-0BFFFh. WiOS is doing all slot switching and segment allocating. If your program ends, WiOS is freeing all memory used by your program. You can also free memory for yourself. This allows you to use a HUGE amount of memory temporarily, for example to change and display pictures.

WiOS allows you to load files even in external mappers. As DOS 2 always switches back to the main slot when doing a BDOS-function, WiOS loads your data in its seperate temporary 16K buffer and puts the data you want at the segment and address you want.

When checking memory, WiOS does also some compatibility tests. Many memory mappers are too slow for the MSX turbo R. Whenever you had such a mapper in your slot, all programs that wanted to access data in these segments or running program code in R800 mode normally HANG, so you had to remove the slow mapper.

This is very annoying, especially if you have the mappers in a closed box. WiOS will handle that by not using the mappers that are too slow for the R800 mode if you operate on a turbo R. You don't have to panic about whether programs that need a lot of memory will hang or work with corrupted data. You will at least be informed if you have slow mappers.

### MULTITASKING

WiOS offers a cooperative multitasking. Every program must have an "Event-Handler". That means they get a list of data from WiOS about what happened or what should they do. If the program has processed the event, it must give the control back to WiOS, which will call then all other running programs. Normally, if you operate in one application, all other programs will get a so called "Null-Event" which means "nothing is to do". The programs may evaluate if they have something to do, and if they have, this should be done as fast as possible, and, if necessary, do only a part and the next part when they are called again. Then, WiOS will call the next program and so on.

## GRAPHICAL USER INTERFACE

### DESKTOP

The resolution of the desktop is 512x212 with 32768 colours and is fixed. This gives best results when displaying text as well as graphics. Programs may use the area from (0,212)-(511,423) temporary for storing graphic and/or data. Anyway, if a task wants to leave the desktop and switch to another graphic mode, it must tell WiOS to save the font- and icondata in VRAM. Then it may do whatever it wants, and when it returns, it just has to tell WiOS to redraw the complete desktop. WiOS is also prepared to handle several display pages independently.

### WINDOWS

Programs in WiOS are called tasks. If a tasks wants to display something, it can open a window. Each window is stored in the window-list. Every task may create as many windows as it needs. To create a window, the task must give the window data to WiOS. That is, for example, its position and size on the screen.

Further data is how large the virtual size of the window is, since windows can be larger than the screen, also the minimum size, whether the window is a pane (a tool window that always stays in front of its parent window, e.g. for a graphic menu), the window is fixed and cannot be dragged and the icons of the window (back, close, title-bar, toggle-size, adjust size and scrollbars), just to mention a few. Once a window has been created, it must be opened and drawn on the screen. This is not as hard as one might expect.

### REDRAW

WiOS is checking for intersections with all other windows if the task wants to draw its window on the screen or if the window has been moved, sized or scrolled and puts all rectangular areas that have to be redrawn on a stack. If this is done, WiOS calls the "Event-Handler" of the task to redraw the window.

The task must then redraw this window. This can be done by two ways:

I. The task draws the full window on the temp page with the upper left coordinates 0,212. If the task allows WiOS to pre-draw the window-frame, there will already be drawn the icons and the scrollbars when the task is called. It simply has to insert the window-title and to draw the "Client Area". Then it just copies the window to all rectangular areas from the redraw-stack on the screen.

II. The task can now try to optimize what has to be redrawn and redraw only the necessary parts.

### DRAG & DROP

The completed WiOS (which is not yet the case) will come with some task-programs like one for adjusting the screen and the windows, and one for file-management. Whenever you open a directory in the file manager, a new window with its contents will be opened. The new file-system also allows longer filenames with almost all characters (the length is not defined yet!). You can select one or several files and drag them out into another window. The task of this window will be called with the message that there is a list of files coming. It can either ignore or handle this. With this method, you can drag a package of files on a picture-viewer to start a slide-show. This only works if the task allows drag & drop functions. Also when saving, you just type the filename and drag the icon to a directory window where you want it to be saved.

## TECHNICAL INFORMATION

- Up to 512 full-screen sized windows on one screen
- Multitasking with up to 252 tasks running at the same time (if you have enough speed :-)
- Handling of up to 3072 memory segments
- User-definable system icons for windows in every size
- About 80 KB buffer for icons and fonts (b/w-fonts use about 1.5KB)
- Easy programming of applications - care for the real program, not for the layout!

## LAST BUT NOT LEAST

• What will WiOS cost?

Nothing. Rien. Nichts!!! WiOS is free software and will be given with the Graphics 9000.

• What about the people who have already bought the Graphics 9000 earlier? They will all be able to get a free copy of WiOS.

• When will WiOS be finished?

We (or better I) are trying to make a public beta-release for Tilburg 1996.

• What programs will there be?

We have contacted the best programmers in Holland and asked them for making utilities for WiOS, as soon as there's a running version which "should" include all the features mentioned in the text above. We expect them to make special programs like Music sequencers, graphic programs, picture editors, and some more. They will in return get a free documentation of how to program WiOS.

• Why am I doing this?

Because I'm crazy ;-)

If you have any questions, suggestions or critizism (or a working-model of an at least HP-compatible printer driver), you can either contact me via E-Mail at:

<Michael_Stellmann@gp.maus.de>

or via Snail-Mail at:
Michael Stellmann
Bachstr. 6
73116 Waeschenbeuren

✍ **Michael Stellmam**

# VGA MONITOR TO GFX

## HOW TO CONNECT A VGA MONITOR TO GFX9000?

Warning: check if your monitor supports the 25Khz frequency!

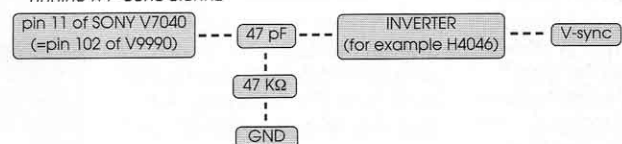
### STANDARD VGA CONNECTOR

1 Rood video........ pin 3 of GFX-9000 connector
2 Groen video....... pin 4 of GFX-9000 connector
3 Blauw video...... pin 5 of GFX-9000 connector
4 GND .................... connect ALL GND signalen to pin 1 and 2 of the GFX9000 connector!
5 NC
6 Rood GND
7 Groen GND
8 Blauw GND
9 NC
10 GND
11 GND
12 NC
13 H-sync.............. connect to pin 101 of the V9990 chip
14 V-sync............... see below
15 NC

### CONNECTING PIN 101

Put the V9990 (chip) in front of you so that you can read the text on it.
On the left side you see the pin 1 mark.
Pin 101 is on the left side, fifth from above (next to the oscilators).
Be very carefull when soldering the wire!!!!!!

### MAKING A V-SYNC SIGNAL




To be clear: the condensator is after the resistor and before the inverter. You also have to connect 5V and GND to the inverter
Test with: **V9OIFF /V /R3 plaatje.iff**

GFX9000 can only show VGA in B5 and B6 mode!!!! So in p1/2 and b1 to 4 you will see nothing on your VGA monitor!

✍ **Stefan Szarafinski**

# Opinión

## Emuladores, ¿sí o no?

Javier Dorado

Creo que fue en el Sunrise Magazine de hace varios meses donde vi por primera vez esta pregunta. La cuestión era y es, si los nuevos emuladores de MSX2, que están apareciendo para PC, perjudican a los auténticos usuarios del MSX o por el contrario les benefician...

Hace unos meses, yo estaba convencido de que la respuesta no podía ser otra que la afirmativa, los emuladores de MSX forzosamente nos tenían que perjudicar, porque algunos usuarios acabarían pensando que si dejaban sus MSX por el PC no dejaban un buen ordenador, sino que ganaban dos.

Además si aún quedaba alguien con la idea de comprarse un MSX, acabaría por abandonarla, en favor del PC, convencido también de que al comprarse un PC, compraba también un MSX2...

Esta era mi postura inicial, que he abandonado, a la vista de los hechos...

En la BBS donde yo me conecto, FIC, teníamos área de ficheros MSX creada por los Sysops, a petición de los pocos usuarios de MSX que hay en La Coruña que disponemos de módem. En esta área se morían de aburrimiento cinco o seis programas que se bajaron los Sysops no sé de donde, más otros cuatro o cinco que subimos los usuarios...

Un día, al conectarme, observé que el área había desaparecido. Un poco "mosqueado" les dejé un mensaje a los Sysops preguntándoles si habían quitado el área, y su respuesta me dejó más molesto todavía. No, no habían quitado el área, sino que la habían trasladado a la nueva área de emuladores ...

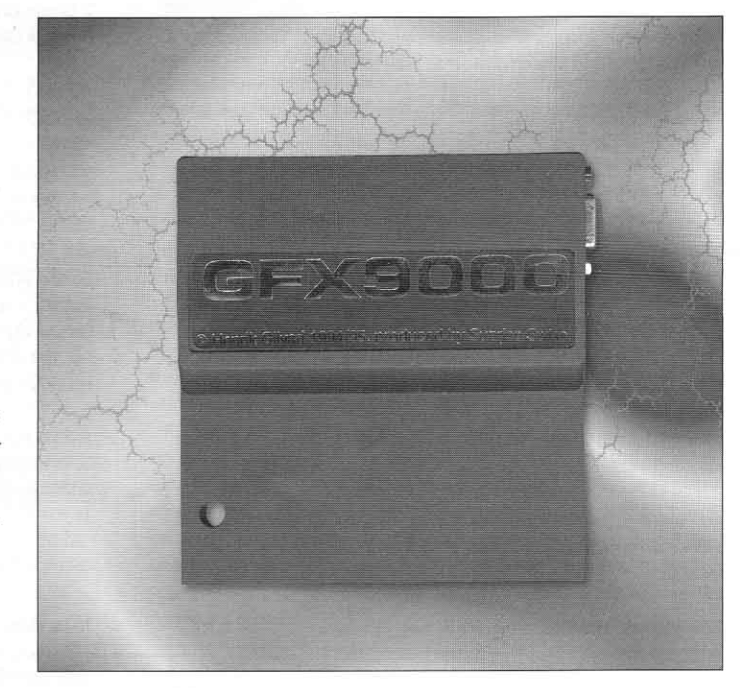
Pensé en dejarles un nuevo mensaje explicándoles que aún quedábamos auténticos usuarios de MSX, y que merecíamos algo más que un apartado en el área de emuladores, pero antes de hacerlo decidí echar una miradita a la nueva área, y me llevé una gran sorpresa, porque en vez de una docena de ficheros, había más de un centenar, y no sólo eso, sino que de algún modo se ha "corrido la voz" en FIC de que soy usuario (auténtico) de MSX, y prácticamente todos los días me encuentro mensajes preguntándome como acabar tal o cual juego, o si tengo este otro y lo puedo subir...




Y lo realmente bueno de todo esto es que cada vez que me conecto y miro en el área de Emuladores MSX me encuentro con con varios ficheros nuevos, que han subido los "nuevos" usuarios de MSX ...

Como véis, en mi caso en particular, los emuladores no sólo no han perjudicado al MSX, sino que han conseguido revitalizarlo, atrayendo gente nueva...

De todas formas, si alguien cree que estoy equivocado, no tiene más que rebatirme a través de las páginas de la revista...




## GFX9000 y algo más

Paco Molla - New Horizont MSX

De nuevo me pongo a escribir unas líneas para reflexionar sobre el GFX9000. Hasta ahora sólo los poseedores de un MSX Turbo R podían sacarle el máximo partido al cartucho por la posibilidad de usar su potente Basic, pero gracias a Sunrise Swiss los poseedores de un MSX2/2+ pueden instalar en sus ordenadores el Power Basic. Las posibilidades de este Basic son impresionantes, estoy seguro que pronto saldrán juegos hechos con él. Todo poseedor de un MSX debería (si sus posibilidades económicas lo permiten) comprarse un GFX9000, sus juegos serán de una calidad comparable con cualquier máquina actual. El Moonsound ha

tenido más venta que el GFX9000 (quizás por lo anteriormente comentado), ambos cartuchos deben incrementar sus ventas (otra cuestión es que no los sirvan) para que a corto plazo los productores de software trabajen con estos chips y poder disfrutarde buenos juegos de lucha, videoaventuras, etc. Personalmente, desde que utilizo los nuevos chips me da un "no se qué" volver a los antiguos.




## Una apuesta por el futuro

Javier Dorado

Me siento delante de mi teclado y me pregunto sobre qué puede tratar este nuevo artículo de opinión para la Hnostar.

A veces ocurren estas cosas, uno se queda sentado mirando estúpidamente la pantalla del monitor esperando que las musas le inspiren y pueda escribir algo, que haga trabajar las neuronas de los lectores...

Cuando me encuentro en una situación de estas, suelo echar mano de mis viejas revistas MSX a ver si se me ocurre algo. En este caso, tengo delante de mí los primeros números de la Hnostar, en ellas veo algunos comentarios de juegos como Phantis, After The War, Army Moves...

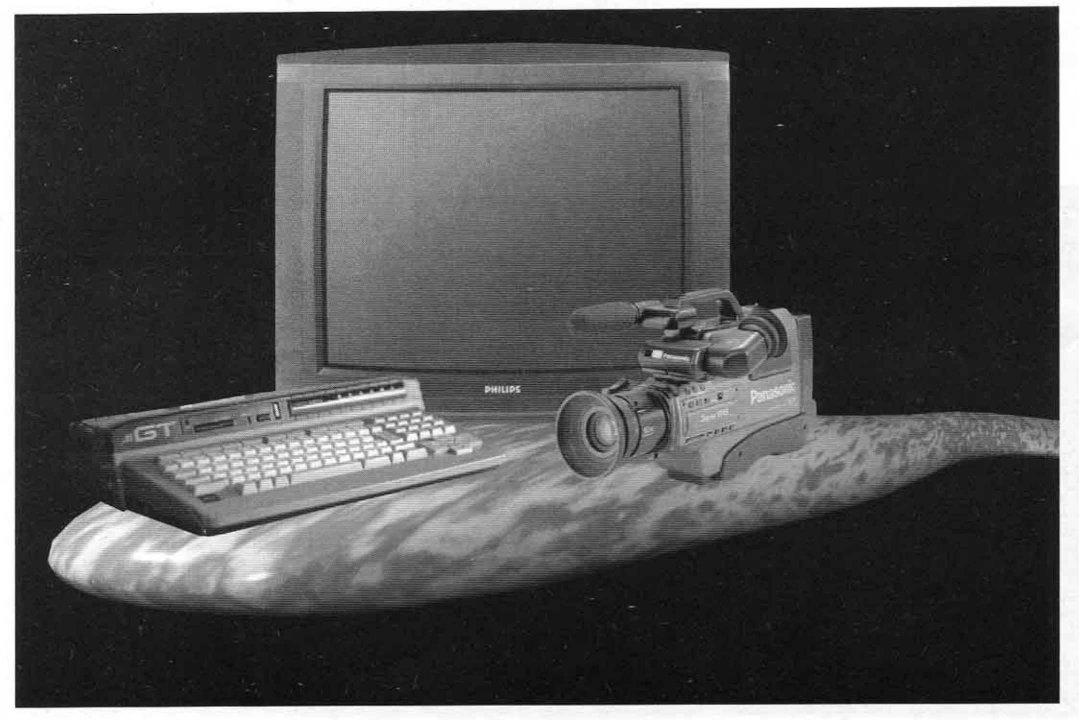
Miro la fecha de estos primeros números... septiembre del 89, desde entonces ya ha llovido,... MSX club ya no se edita, y nosotros hemos pasado de hacer una revista que anunciaba las últimas producciones de Dinamic y Opera, y que estaba formada de hojas fotocopiadas y grapadas, a la Hnostar de hoy. Recuerdo, por ejemplo, que en aquellos primeros números de la Hnostar, había una sección muy divertida llamada "Cachondeo MSX", en la que se daba caña a los que entonces eran los mortales enemigos del MSX, el Spectrum y el Amstrad,... ¿qué sería de los tipos que se ocupaban de esta sección... seguirán teniendo su MSX?.

Reconozco que a veces me gustaría volver al pasado, cuando te comprabas el último juego de Dinamic, y esperabas 10 minutos con toda la ilusión del mundo mientras el casete cargaba... O cuando todos los primeros de mes te comprabas la MSX Club para enterarte de lo nuevo que salía para la norma, y luego, con toda la paciencia del mundo, te dedicabas a teclear los programas en Basic que traía la revista...

En aquellos tiempos, tener una disquetera era el colmo del lujo, y tener un MSX2, ya no digamos... con deciros que yo habría vendido mi alma al diablo por conseguir uno. En cambio hoy, cuando abres la nueva revista Hnostar, qué nos encontramos... artículos sobre como conectar discos duros, unidades Zip, el acceso a Intenet y otro montón de cosas que en aquella lejana época parecían cosas de ciencia ficción.

Sí señor, la Hnostar que sale hoy en día es todo un lujazo, fruto del esfuerzo de todos, especialmente de los hermanos Tarela...

Pero la nueva Hnostar no tiene únicamente una portada



más bonita, o una composición mejor. En toda ella, desde la primera hasta la última página hay un mensaje que está claro para los lectores atentos...

La nueva Hnostar es una apuesta por el futuro del MSX, una apuesta por la producción de nuevos juegos, y nuevo hardware, y porque se van a seguir haciendo cosas nuevas para el MSX y que se va a seguir avanzado. Y yo estoy dispuesto a apostar con ellos, yo también apuesto por el MSX y su futuro, vamos a seguir aquí, y vamos a seguir adelante...

Y tú lector... ¿Te atreves a apostar con nosotros...?

## Mejor poco y bueno que mucho y malo

Maximiliano Orlando

Después de todo lo que se ha escrito sobre nuestro sistema y su estado pasado, presente y futuro, prácticamente se puede decir ya poco.

Bueno, me dirijo hacia todos para exponeros unas ideas, que creo que son positivas.

En la primera os esbozo lo que sería la salvación. Igual que existe Stichting Sunrise, sería interesante crear entre todos una especie de cooperativa o mini empresa en la que cada uno aportase lo que pudiese y sobre todo dinero. Os preguntaréis para qué. Pues, por ejemplo, incentivar a nuestros programadores que no tienen nada que envidiar a los holandeses sin desprestigiar su labor. Por supuesto, me refiero a gente como Manuel Pazos, Elvis Gallegos, Daniel Zorita, etc.

¿Qué haríamos? Entre todos estudiar nuestras posibilidades y plantear qué tipo de juego o aplicación podrían desarrollar y que tuvieran una aceptación desde un principio ya económicamente.

Soy de los que prefieren poco bueno a mucho malo. Sé que se pueden editar programas de calidad superior a los de Konami. (En definitiva, hacer cosas actuales). Todo eso, aunque no lo creáis, depende de nosotros y de nuestra unión para llevarlo a buen puerto. Es una de las formas para que nuestros ordenadores no pasen hambre.

Insisto en ponernos de acuerdo y coger el toro por los cuernos y pasar a la acción, si no nos extinguiremos por la pasividad de todos.

Otro tema sería hacer hincapié en el tema de la piratería. "Copiar significa desaparecer".

Sin más, me despido dando un saludo a todos los usuarios de bien.

## Juego de niños

Armando Pérez Abad

Algunos recordarán que en el nº80 de la revista MSX-CLUB, Jesús M. Montané cerraba el "Coleccionable del Japón" con unas opiniones que darían mucho que hablar.

En dicho artículo, titulado "Una reflexión", el señor Montané, nos decía en pocas palabras que el MSX nunca había sido un ordenador maltratado, que los clubs y usuarios asiduos eran "grupos de lucha" y que el software nacional de la época había caído en picado. (Cosa muy normal debido a la nefasta calidad de sus productos). Estos son temas con los que no estoy nada de acuerdo pero no son tema de este artículo.

En concreto, quiero quedarme con la última parte. Textualmente: "Los usuarios de ordenador son niños en su gran mayoría y no quieren saber nada de rituales sadomasoquistas. Lo que desean es jugar a los Simpsons y no pueden". Bueno, pues bien, adelantemos 5 años, pongámonos en 1996 en la piel de un "niño". Está claro que lo que se vende hoy en día es el PC.

Supongamos que un "niño" sin conocimientos de informática (a nivel de MS-DOS) adquiere uno de estos "portentos". Ha oído maravillas del PC y ha visto esas fotografías tan monas de los juegos en las revistas de informática. Llega a su casa con su flamante ordenador (Oh! es un Pentium a 10000000 Megachufos), conecta los correspondientes cables y lo enciende. Ante sus ojos aparece una pantalla negra (muy fría) con unas letritas que rezan "C:\>". ¿Pero esto qué es?. El "niño" se pondrá a teclear cosas sin sentido hasta que se acabe su paciencia y se harte de ver el "Comando o nombre de archivo incorrecto". ¿Qué es un archivo? Pero esto tiene solución, nuestro protagonista decide comprar un juego. Se gasta 6000 ptas., todos los ahorros de un año (recordemos que es un "niño") en ese juego del que tanto ha oído hablar. Sigue al pie de la letra las instrucciones de instalación y ejecuta el comando para correr el programa. Suponiendo que el "niño" no sepa tocar los archivos de configuración (CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT) su bonito juego no funcionará. "Not Enough EMS Memory" ¿Qué está diciendo?. El "niño" se volverá loco para hacer funcionar su programa y dudo que lo consiga. Creerá que lo han timado y devolverá el ordenador. Y encima ha perdido sus ahorros. La configuración de un PC bajo DOS es de locos y no un "juego de niños". Siempre le queda la solución de comprar "Windows 95" (lo dudo) pero poco arreglará porque los juegos le irán lentos y algunos ni funcionarán.

Resumiendo, si un "niño" quiere jugar creo que es más fácil insertar su cartucho en el MSX que jugar en un PC. Y con un juego de PC de esos, con "megavídeo", "megacolores" y "megabandasonora!" en 6 CDs, lo que menos hará será jugar y se aburrirá a los dos días.

Señor Montané, creo que su "niño" ya ha descubierto "los rituales sadomasoquistas", se llaman PC.

# MSX Brazilian Team




No es la primera vez que os hablamos de la situación del MSX en Brasil, donde cuenta con un amplio parque de usuarios. En esta ocasión os hablaremos de un nuevo grupo de amigos que se ha unido para formar un club de ususarios en su ciudad, Belém.

Este grupo nos ha enviado suficiente información como para dedicarle bastantes más páginas en la revista, cosa que haremos en nuestro próximo número, pues recibimos todo su material justo al cierre de esta edición.

MSX Brazilian Team surgió de la necesidad actual de preservar y prestigiar el desenvolvimiento actual del sistema en Brasil. Dos usuarios, Marco y Maximino, intentaban crear un club de usuarios sin tener demasidado éxito, hasta que a finales de 1995 se conocieron por medio de Marcia y Edgart, quienes finalmente formaron el grupo.

Este club está luchando para conseguir el apoyo de varios grupos nacionales e internacionales, ya tienen el de Zilogic (Brasil), Syntax (Japón), así como el de los españoles A.A.M., MSX Power Replay y, por supuesto, el nuestro.

A finales de Julio lanzarán su primera revista, la MSX World Magazine, de la que también os hablaremos en nuestro próximo número.

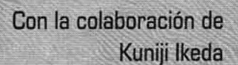
En Brasil se están trabajando en varios proyectos, pero uno de los más interesantes es el "Proyecto Omega", que si tiene éxito dará lugar a un nuevo MSX Turbo Z (en referencia al Z280/380). Su autor, Edison A. Pires, quien también nos ha escrito, intentará unificar su proyecto con el "Jútiter" para que ambos sean totalmente compatibles.

Nosotros ya disponemos de la información técnica de este proyecto, la cual os desvelaremos en nuestro próximo número, donde volveremos a dedicar unas páginas a Brasil. Pero para adelantaros algo os diremos que este nuevo ordenador, basado en el Turbo R, tendría hasta 20 screens, bus de datos de 16 bits (ampliables a 32 o 64 bits e incluso más), un Z280/380 con una velocidad interna de 28,64 MHz o más, direccionamiento de 24 bits, bus externo de 28,64 Mhz o más, ... De los tres modos, uno sería compatible con el MSX1,2 y 2+ (tendría hasta el screen 12, y trabajaría a 3.58Mhz), otro sería semi-compatible con el Turbo R (hasta screen 20, con el Z280/380 a 28,64 MHz y bus externo a 7,16 Mhz) y un tercer modo más potente, que incluiría el MSX Basic 6.0, MSXDOS3, ... Este ordernador soportaría unidades de disco de 1,44 y 2,88Mb, CD ROM, disco duro,... Tendría 16 slots primarios, y a su vez cada slot soportaría otros 16 slots secundarios. El sistema tendría 16 páginas físicas de memoria de 1Mb. cada una, si bien el total de páginas lógicas serían 65.536, totalizando 64 Gigabytes de memoria del sistema. En el próximo número os facilitaremos todos los detalles.

Equipo de MSX Brazilian Team. De izquierda a derecha: Maximino, Marcia, Marco y Edgard (en el fondo)

**Belém es la capital de Pará, región situada al nordeste de Brasil, y donde reside este club brasileño.**

*En la foto, Avda. Visconde de Souza Franco.*


Con la colaboración de
Kuniji Ikeda

# JAPON

**DESDE HACE ALGÚN TIEMPO, LA INFORMACIÓN QUE RECIBIMOS DE JAPÓN ES MUY ESCASA, TANTO QUE HASTA LLEGAMOS A PENSAR QUE ALLÍ YA NADIE QUERÍA SABER NADA DEL MSX. PERO ESTÁBAMOS EQUIVOCADOS, Y EL MATERIAL RECIBIDO DURANTE LOS ÚLTIMOS MESES LO DEMUESTRAN.**

En Japón se editan toda clase de fanzines, la mayoría fotocopiados, como el Vernet, M•Kbook, Ken Ken Magazine,...El inconveniente de todos estos fanzines es que están escritos en completo japonés, y mientras no nos aprendamos todos los Gunkan poco os podemos comentar. El contenido de éstos es muy variado, en el M•K Book 23, por ejemplo, nos encontramos con un artículo sobre el interface IDE japonés. Nuestro amigo Kuniji nos cuenta que este Interface lo vende EJ-corp, que es una desarrolladora de hardware japonesa, a un precio muy barato en Japón, sólo 4,800¥, aunque su velocidad es muy lenta para trabajar con un disco duro. La velocidad de acceso es como la del Interface SASI de ASCII.

ESE Syokunin Koubou (para nosotros más conocida como ESE Artist's Factory) es otra de las productoras conocidas. Ésta ha creado la ESE Ram Disk, la ESE SCC disk y ahora el Interface Mega SCSI, de Mr. Tsujikawa, que es el interface de disco duro de más alta velocidad realizado en Japón.



Según nos comenta Kuniji, en Japón no se usa el Graphics 9000 ni el Moonsound (OPL4), aunque PCCM ha realizado una versión de los mismos, V9990 Graphic Cartridge y el OPL4. Studio Sequense, autora del juego Battle Mission II que comentamos en nuestra sección de Software, nos comentó que no tenían pensado realizar una versión del mismo para el GFX9000, por esa misma razón. Otra noticia de especial interés es que el grupo PCCM ha decidido dejar de crear nuevo hardware en Japón.

# ¿Qué podemos conseguir en Japón?

*La verdad es que para nosotros no resulta muy fácil conseguir algo de MSX de este país, ni tan siquiera material de segunda mano. Debe ser que los japoneses no se quieren desprender de nada que tenga que ver con el MSX...*

*Aún así, aquí tenéis una lista de algunos periféricos y juegos que podríamos conseguir, con sus precios (si bien tenéis que contar con el gasto de la importación).*

Cartucho RS-232C, de Emile. 19,000¥
MSX IDE I/F, de EJcorp. 4,800¥
MSX SLOT 4, de EJcorp. 23,000¥
MSX RAM 4Mb, de EJcorp. 33,000¥
MSX Option Keyboard, de Tansei. 4,500¥. Nuevo color negro.
MSX RAM 2Mb, de Tansei. 28,000¥.
MSX Inside FDD, de Tansei. 7,500¥.
Nynja Tap, de PCCM.
NEMESIS 2, de Konami. Cartucho usado sin manuales ni caja. 1,800¥.
ASHGUINE, de Panasoft. Cartucho usado. 1,600¥
HYDLIDE 2, de T&E Soft. Sin manual. 1,700¥.
HYDLIDE 3, de T&E Soft. 4MbRom. 4,900¥
A TRAIN, de Pony Canyon Inc. Juego de simulación. 3,000¥
KING KONG 2, sin manual ni caja. 1,100¥
Dragon Quest II, de Enix. Sin manual. 1,900¥.
FAMILY STADIUM, de Namco. Sin manual ni caja. 1,500¥
SNATCHER, de Konami. 9,000¥ (agotado en todas las tiendas, necesita encargo)
SD SNATCHER, de Konami. 10,000¥. Necesita encargo.
SOLID SNAKE, de Konami. 10,000¥. Necesita encargo.
THE FILE MASTER. Disco de utilidades creado por Kyoto. 1,600¥.
NOBUNAGA's. Disco. 1,600¥.
YS II. Discos. 2,000¥.
Ys III. Discos. 3,500¥.
Dragon Slayer. Discos. 1,800¥.
MIDI POWER PRO BEST SELECTION. Konami. CD Audio. 5,000¥.
NAMCO SOUND EXPRESS Vol.8. CD Audio. 2,500¥ (nuevo), 2,000¥ usado.
GRADIUS III. CD Audio. Usado. 2,700¥.
KONAMI SNATCHER. Precio a convenir.

Todos los precios de los juegos y CDs incluyen los gastos de envío, aunque los precios son orientativos y pueden sufrir alguna variación.







MSX festa es el próximo encuentro que tendrá lugar el día 18 de Agosto de 11 a 15 h. El precio de la entrada será de 700 yenes.






¿Qué es el Option Keyboard? Se trata de un teclado separado para conectar al MSX a través del puerto del joystick. Estamos a la espera de recibir uno en breve, el cual será objeto de comentario en nuestro próximo número. Su precio en Japón es de unos 4,500¥ y lo vende Tansei. Si alguien más estuviese interesado en uno también se lo podríamos importar nosotros.









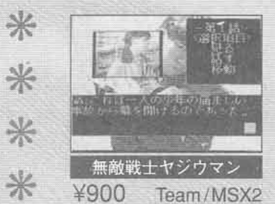






**TAKERU es todo un centro del videojuego en Japón, y muy conocidas sus máquinas expendedoras de videojuegos de las que ya os hablamos en números pasados. Takeru dispone de una gran cantidad de títulos para todos los sistemas: PC-9801, Windows, X68000 (5"/3,5"2HD), FM Towns, DOS/V, Macintosh, y como no, para MSX2/2+/turbo R. A continuación os mostramos algunos de los últimos juegos aparecidos en Takeru en los últimos meses.**




無敵戦士ヤジウマン
¥900 Team/MSX2

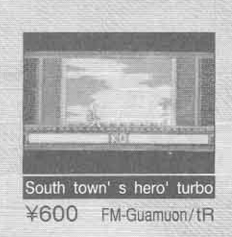

Puzzle9.64
¥500 Asajie club/MSX2


RSDM#3
¥1,000 Syntax/MSX2


MSXサークルパンフ#3
¥500 Syntax/MSX2

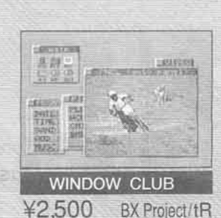

HIT AND AWAY DX
¥500 STG/MSX2


Dewoman完結編(上)
¥2,000 Blue Eyes/tR

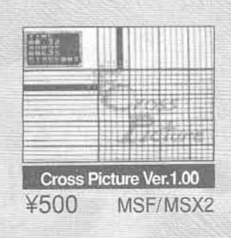

South town' s hero' turbo
¥600 FM-Guamuon/tR

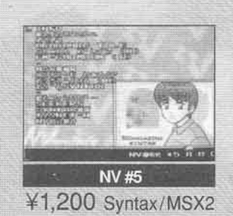

激闘!クイズ・スタジアム
¥700 MOV/tR


FLOWERS(1993-1995)
¥500 turbo R


WINDOW CLUB
¥2,500 BX Project/tR


富山の薬#1
¥800 Mythios/MSX2


Cross Picture Ver.1.00
¥500 MSF/MSX2


NV #5
¥1,200 Syntax/MSX2

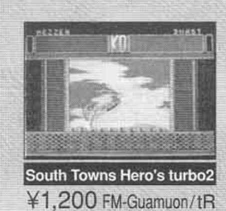

NV VOL.1 AUTUM
¥500 Syntax/MSX2


NV #23 TAKERU
¥1,200 Syntax/MSX2


SWEET MSX2
¥700 MSX2

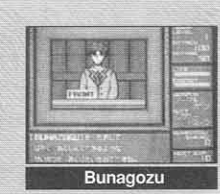

ETERNAL STRIKER
¥1,000 Sequence/MSX2

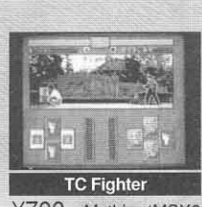

魔法の国のほいっぷる
¥1,500 Pastel Hope/tR

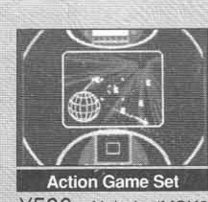

South Towns Hero's turbo2
¥1,200 FM-Guamuon/tR


Battle Street
¥700 Desire/2+/tR

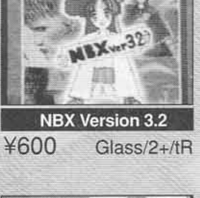

NBX Version 3.2
¥600 Glass/2+/tR

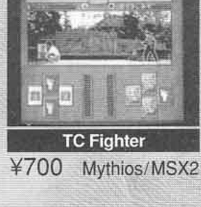

Bunagozu
¥700 MNS/MSX2


TC Fighter
¥700 Mythios/MSX2


Action Game Set
¥500 Nebular/MSX2









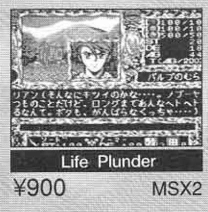
R-System BGM Echicuso 6
¥500 Syntax/MSX2

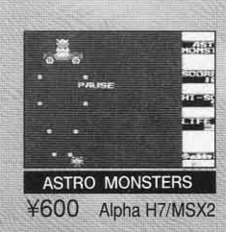

PuRE Version 1.22
¥1,800 turbo R


RDSM #4
¥1,000 Syntax/MSX2


JUSTWOK
¥1,000 Working/tR


Networkers Gift Disk #3
¥1,500 NGD/MSX2


Life Plunder
¥900 MSX2


ASTRO MONSTERS
¥600 Alpha H7/MSX2


Puzzle of Colors
¥500 Asajie club/MSX2


THE BEST OF HAMARAJA NIGHT
¥1,200 Pastel Hope/tR


ぽよぽよ らいふ3
¥800 Pastel H./MSX2


PH.SOUND COLLECTION
¥500 Pastel H./MSX2


ライちゃん激戦記〜りた〜んず 〜TAKERU version〜
¥700 THKs/MSX2

**Estos sólo son algunos de los últimos títulos que ha sacado TAKERU.**
**Como podéis observar, nos encontramos con gran variedad de programas: diskmagazines, arcades, videoaventuras, puzles, musicales, ...**
**Si alguno está interesado en algún programa puede ponerse en contacto con el Club e intentaremos conseguírselo al mínimo coste posible.**

# EL CLUB INFORMA

### Moonsound, GFX9000 e IDE

Después de varios meses de espera recibíamos, a los pocos días de salir el pasado número, algunos Moonsounds, pero sólo una cuarta parte de todos los que teníamos pedido. Eso sí, eran unidades de la última serie, con su caja, y nueva placa con dos zócalos para ampliar la SRAM hasta 1Mb (e incluso 2Mb). Uno de los problemas con que nos hemos encontrado es que las placas, tanto del Graphics como del Moonsound, no se adaptaban a la caja, siendo necesario hacer unas pequeñas modificaciones en las placas (en la mayoría de los casos ya fueron realizadas por nosotros).

Una de las razones por la que se está retrasando la entrega de más unidades es que Yamaha sacó un nuevo modelo del OPL4, con sólo 1Mb de ROM (en vez de 2Mb), y que no es compatible con el Moonsound. Sunrise Swiss, una vez que Yamaha le suministre el antiguo modelo, tratará de enviarnos más unidades lo antes posible.

En cuanto al interface IDE, que tanto está retrasando, será producido en Suiza, y estará disponible a finales de Julio. Es muy posible que esta versión, ya en fase de producción, no incluya en la misma ROM el DOS2, por lo que los usuarios de MSX2 necesitarían igualmente tener un cartucho DOS2 externo.

### Nuestro primer CD musical

Vamos a editar nuestro primer CD musical. Se tratará de una recopilación de algunas de las mejores músicas realizadas con el Moonsound. En los 74 minutos disponibles del CD, estarán músicas de Wolf, Hans Cnossen, Compjoetania, ... Ahora cualquiera que tenga un lector de compac disc podrá escuchar la calidad sonora del Moonsound. ¿Por qué en CD y no en casete? En CD la calidad es muy superior, y el soporte es muchísimo más fiable, aunque para tiradas muy pequeñas sigue siendo más costoso que el casete. La realización del mismo tendrá lugar durante el verano. El CD incluirá su propia caja, con carátula a todo color, y el precio lo hemos ajustado al máximo, tan sólo 2.500 ptas. Sería conveniente que todos los interesados en este exclusivo CD nos lo comentáseis para calcular aproximadamente cuántos CDs necesitaremos hacer.

### Gran acogida del número 35

Queremos agradeceros todas las cartas y comentarios que nos habéis enviado fecilitándonos por nuestro pasado número. Vosotros sois los que contribuís a que la revista siga adelante, especialmente los que colaboráis de alguna forma. La revista ha llegado a una calidad que ni tan siquiera nosotros nunca hubiésemos imaginado. Aún así, los lectores seguís siendo muy pocos y nos cuesta bastante (económicamente) sacar la revista adelante. Que la revista salga cada vez mejor no significa que haya más lectores, ni mucho menos. Desde siempre hemos dicho que intentaremos mejorar en la medida de lo posible, y así ha sido y seguirá siendo. Pero, si algo nos diferencia, es que somos unos incansables, dedicamos todo nuestro tiempo libre al Club, y aún así no disponemos del tiempo necesario... El número 35 ha tenido bastante aceptación, especialmente en el extranjero, donde han quedado totalmente sorprendidos, algunos incluso nos han pedido algún ejemplar más para regalar a sus amigos.

El club italiano I.C.M. tiene pensado entregar la Hnostar junto con su fanzine entre todos sus suscriptores, MSX Brazilian Team también nos ayudará a distribuirla por su extenso país, junto a Cobra Software. En Holanda, en estos momentos, no contamos con ningún grupo encargado oficialmente de su distribución, aunque Fony ha mostrado su interés. El editor de la revista MCCM se ha interesado también por nuestra revista, y hemos abierto una especie de canal de cooperación con los responsables de esta importante revista. Desde hace pocos años, la revista MCCM sólo se distribuye por correo (antiguamente por todos los quioscos de Holanda, igual que ocurría aquí con la MSX Club). La revista está en holandés, y cuenta con bastantes páginas en color. El precio de la suscripción anual (6 números) es de 90 florines, y el de la revista con los disquetes llenos de software, 195 florines. La forma de pago debe realizarse mediante giro postal a su editora, la dirección la encontraréis en el anuncio que aparece en esta misma revista.

### Programa GAME 40

La revista 35 ha llegado a varias publicaciones del sector del videojuego y ordenadores, con el fin de informarles y hacerles ver que el MSX no es lo que ellos pensaban, aunque en principio y desgraciadamente no han comentado nada en sus páginas. Quienes sí han sacado a la luz el tema ha sido el programa radiofónico "Game 40" de la Cadena 40 Principales, gracias a la colaboración de Rafa Corrales de Power Replay que también ha mantenido una charla (en directo, para todo el país) con los locutores del programa. El programa se emitió el pasado 2 de Junio, de 21 a 22 horas, como todos los domingos. Los locutores hablaron muy bien de la revista, y se sorprendieron al ver un CD Rom, Zip, magneto,... conectado al MSX. Nada más salir al aire la noticia ya nos estaban llamando algunos usuarios, incluso gente que no tenía MSX y se quería comprar uno. Según nos comentó Rafa, el equipo de Game 40 podría estar presente en la próxima reunión de usuarios de Madrid, ojalá que así ocurra.

### Sunrise Magazine #18B

Como habéis podido leer en la sección de Noticias, Sunrise ha tomado una seria y difícil decisión, la de pasar el control de la distribución a UMF. Esto es algo que nosotros ya sabíamos que iba a ocurrir, meses antes de que se anunciase oficialmente. Justo antes de tomar esta decisión, Surnise lanzaba el disco B de la Sunrise Magazine #18. Este disco lo recibirán todos los suscriptores de dicha diskmagazine una vez recibamos nosotros todas las copias. En este disco se incluyen demos del Deceptor, Project Banshee, del Match Maniac, Sonyc,... Sin embargo no saldrá el disco A, y tendremos que esperar al lanzamiento del próximo ROM de UMF.

# mercadillo del usuario

**VENDO** las siguientes cosas: Sanyo Wavy 70FD2 MSX 2 Plus, 512 Kb RAM, 2 disqueteras (una está estropeada). Por 50.000 ptas. negociables.
700 disquetes con juegos de MSX, MSX2, MSX2+ y Turbo R. Más de 1200 juegos en total. Por 50.000 ptas. negociables. Los siguientes cartuchos MSX a 2.000 ptas cada uno: Nemesis, Nemesis 2, Salamander, F1 Spirit, Penguin Adventure, Maze of Galious, Yie Ar Kung Fu 2, y Goonies. MSX 2 (a 3.000 ptas. cada uno): Metal Gear, Arkanoid 2, Andorogynus, Rastan Saga. SD Snatcher por 5.000 pts.
Todo por 90.000 pts. Interesados llamar al tlf. (982) 214156 y preguntar por Fran o dejar teléfono y nombre para contacto.

**VENDO** Impresora Philips VW0020. Interesados ponerse en contacto con Rafael Corrales en el teléfono (91) 463 83 24.

**BUSCO** gente en activo con el MSX de Valencia y alrededores. Deseo formar un grupo de intercambios, programación, etc... referente a MSX. Escribir a:
Armando Pérez Abad
C/. Santo Tomás, 2 - 21
46100 Burjassot
(Valencia)
Tel. (96) 363 54 79 de 15 a 17h. y noches.

**VENDO** MSX2 Sony F9S por tan sólo 10.000 ptas. Interesados contactar con:
Alfonso Domínguez
C/. Galicia, 8
21007 Huelva
Tel. (989) 65 20 42

**VENDO** ordenador MSX2 8250 con dos unidades de disco. También compro MSX Turbo R. Interesados ponerse en contacto con:
Maximiliano Orlando
C/Aranjuez, 9
38205 La Laguna
S/C de Tenerife
Tel. (908) 54 24 81

**COMPRO** cartucho FM-PACK. Llamar a Fernando los viernes de noche al (927) 27 16 04.

**VENDO** el siguiente material de MSX: Expansión 1Mb. (700 Marcos), Disquetera Canon VF-100 con controladora (800), SCSI BERT (incluye DOS2) por 500 Marcos, SCSI Novaxis (600), LOGO (150), Aladin (Montado sobre cartuchos Yamaha) por 250 Marcos, Ratones MSX Philips y Sony (250), Music Module con 256Kb. Ram y 7Mhz. (700), Cartuchos de juegos MSX1 (60), Cartuchos de MSX2 (120). Los precios están en Marcos finlandeses y no incluyen los gastos de correo. Interesados ponerse en contacto con: Alverto Valverde
Tornihaukantie 6D77
02620 Espoo 62
Finlandia
e-mail: alva@clinet.fi

**COMPRO** FM-PACK, Music Module y cartucho King's Valley 1 original. También vendo R-Type original. Interesados llamar al tel. (93) 717 56 29. José.

**COMPRO** disquetera externa de 720K para MSX1. Interesados ponerse en contacto con:
Eugenio Carmona Soriano
Rbla. de la Generalitat, 1 1ª
17220 Sant Feliu de Guixols (Gerona)
Tel. (972) 82 10 56

**VENDO** impresora Plotter PRN-C41 de Sony por 5.000 ptas, e impresora NMS1431 de Philips por 17.000 ptas. Interesados contactar con:
Julio Velasco
Apartado de Correos 137
48980 Baracaldo
Vizcaya - Tel.(94) 437 17 97

**INTERCAMBIO** juegos y programas para MSX2 y MSX2+. Interesados ponerse en contacto con:
Alfonso Domínguez
C/. Galicia, 8
21007 Huelva
Tel. (989) 65 20 42

**VENDO** MSX2+ Sanyo con 512Kb. de RAM. Interesados contactar con:
Manuel Varela
C/. La Bañeza nº40, 10º-3
28029 Madrid
Tel. (91) 386 31 71

**VENDO** SCSI Bert (incluye el sistema operativo DOS2). Interesados contactar con:
Santiago Herrero
C/. La Trampa, 16
40250 Mozoncillo
Segovia
Tel. (921) 57 70 18

**VENDO** MSX2+ con libros, revistas, manuales de programación en Pascal, C, Basic, joystick Telematch, monitor color MSX, ... Interesados llamar al (91) 663 90 50. Preguntar por Efraim.

**COMPRO** MSX Turbo R GT. Interesados contactar con:
Alejandro Fiego
C/. Gran Vía, 987, 4º- 4ª
08020 Barcelona
Tel. (93) 308 08 24

**COMPRO** números atrasados de la revista MSX Club. Interesados escribir a:
Gonzalo Vázquez
Av. Castelao, blq.1, nº13,3ºC
15704 Santiago de Comp.
Tel. (981) 58 95 73

**VENDO** CD ROM con programas y juegos de MSX2.
Fco. Jesús Martos.
C/.Héctor Villalobos, 5 - 5ºA
29015 Málaga
Tel. (95) 225 94 70

**VENDO** impresora marca Philips, mod. NMS 1431, bidireccional, 192 cps, alta calidad, la mejor para MSX en agujas. Sin ningún uso, totalmente nueva. Incluye caja, cable y manuales. Los cartuchos de esta impresora están en todas las tiendas de consumibles, por tipo Epson, Star, etc. También puedo cambiarla por algo que me interese. Manuel Varela. Tel (91) 386 31 71.

**VENDO** traducciones al castellano de los siguientes juegos MSX2: Sanatarium of Romance (600 ptas), Guncannon (500 ptas.), Outer Limits (600 ptas.).
Está en proyecto la traducciones de Lenam y más títulos. Escribir o llamar a:
Teo López del Castillo
Juan de Peguera nº91, 2º 2ª
08026 Barcelona
Tel. (93) 455 27 48

**VENDO** ordenador MSX2 Philips modelo NMS8250 por sólo 20.000 ptas. negociables.
Interesados ponerse en contacto con Iván Alonso.
Tel. (93) 662 86 08.

**COMPRO** cartucho de sonido FM PAC. Precio a convenir. Escribir a:
Iván Priego Muñoz
C/. Cantabria, 52 - 7º 2ª
08020 Barcelona

# Distribución de hard y soft

## Software

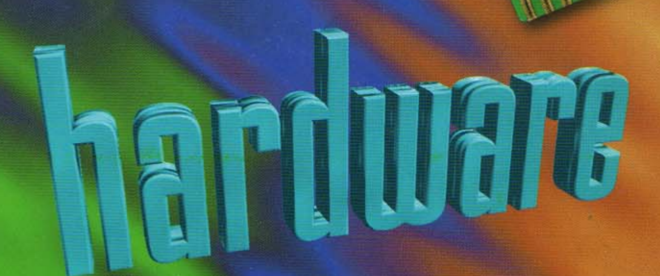
| | |
|---|---|
| **Match Maniac** (Abyss) | 1.900 |
| **Sunrise Magazine 18** (disco B) | 700 |
| **MoonBlaster** | 3.250 |
| **Bozo's Big Adventure** | 1.500 |
| **Pumpkin Adventure II** | 3.000 |
| **Giana Sisters** | 2.250 |
| **MB Music disk #2** | 1.125 |
| **The Witch's Revenge** | 3.000 |
| **Blade Lords** | 3.000 |
| **Retaliator** | 3.000 |
| **SCREEN 11 Designer** | 3.000 |
| **Arma Mortal** | 1.200 |
| **Not Again!** | 1.000 |
| **Pumpkin Adventure III** (4x2DD) | 3.600 |
| **MIPS** (desensamblador) | 500 |
| **Audio Wave** | 500 |
| **Metal Limit** | 1.000 |
| **CD Player** | 500 |
| **Metallica** (Soksoft) | 1.500 |
| **Jarretel** (Soksoft) | 500 |
| **Destroyka** (Soksoft) | 1.500 |
| **Dummieland** (Soksoft) | 2.000 |
| **Heaven&Hell** (Soksoft) | 1.500 |
| **Koustracker** (Soksoft) | 2.000 |
| **Zone Terra** (Xelasoft) | 1.500 |
| **SME 3.0** (Xelasoft) | 1.500 |
| **MOD Editor** (Xelasoft) | 1.200 |
| **Tetris 2** (RAM) | consultar |

**El primer CD musical con las mejores músicas del MoonSound**

Una selección con las mejores composiciones musicales realizadas con el Moonsound.

Grabadas directamente en Compact Disc.

POR SÓLO **2.500**




| | |
|---|---|
| **Interface SCSI Novaxis** | 15.000 |
| **Moonsound** | 35.000 |
| **Graphics 9000** | 40.000 |
| **MSX-DOS 2.20** | 5.000 |
| **Interface scanner** | 10.000 |
| **Scanner de mano** | 12.000 |
| **Interface + scanner** | 20.000 |
| **Expansor 4 Slots** (Gouda) | 21.500 |
| **Mini-expansor 4 Slots** (CIEL) | 12.000 |
| **Caja plástica para cartuchos** | 1.500 |
| **Tarjeta COVOX** | 3.500 |
| **V9958** | 8.500 |
| **Scart Switch** (Sunrise) sin cable | 4.000 |
| **Interface Midi-Saurus** | 14.500 |
| **Joysticks adaptados desde** | 1.000 |
| **Plotter Sony PRN-C41** | 6.500 |

Condiciones de pago: Todos los envíos se realizarán contrarreembolso (sumar 300 ptas. para gastos de envío). También es posible realizar el pago mediante un giro postal o ingreso en nuestra cuenta corriente de Caja Postal nº. 00-18.880.917 (Rogamos adjuntar una fotocopia del resguardo indicando el motivo del mismo). Recomendamos consultar previamente la disponibilidad del producto.

Apartado de Correos 168
15780 Santiago de Compostela
Tel. (981) 80 72 93
E-mail: jesus_tarela@seker.es




tilburg
96